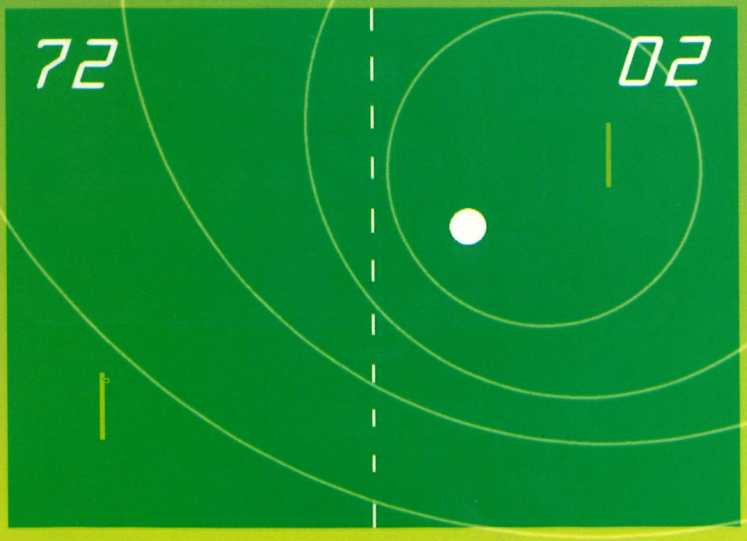
marco cerigioni

AVOID MISSING BALL

trent'anni di storia dei coin-op videogames in italia e nel mondo



contributo storico-sociologico di nicola coco

sapar editore

"Avoid missing ball" (non perdete la pallina)
era l'unico messaggio di istruzione lanciato sullo schermo
di Pong, prima dell'inizio del gioco.
Niente di più chiaro e semplice poteva esserci
per permettere ai videogames
di trovare subito il feeling con il grande pubblico,
fino a diventare uno dei fenomeni sociali
più importanti del nostro tempo.
In questo libro si ripercorrono tutti i 30 anni
di storia dei giochi elettronici da sala,
evidenziandone non solo gli aspetti tecnologici
e commerciali, ma anche quelli
di ordine sociologico e psicologico,
che ancor oggi danno luogo
a frequenti dibattiti nel mondo della cultura.

marco cerigioni

AVOID MISSING BALL

trent'anni di storia dei coin-op videogames
in italia e nel mondo

contributo storico-sociologico di nicola coco

sapar editore

© Copyright 2002 - Associazione Nazionale Sapar-Agis
Via di Villa Patrizi, 10 - 00161 Roma
Tel. 06/4402718 - Fax 06/44260967

La riproduzione dei testi, anche parziale, è consentita previa autorizzazione concessa dagli autori.
I diritti dei marchi riprodotti sono dei rispettivi proprietari.

Alle Aziende
dell'Automatico
italiano

Indice

PREMESSA
Perché una storia dei coin-op videogames? 9

Quattro passi nella preistoria 13
I filoni aurei della storia del videogame 15
Pong e i suoi fratelli 25
Che balzo in avanti, col microprocessore! 33
Breakout, la seconda big hit dell'Atari 41
Space Invaders: arrivano i marzianetti 46
Asteroids, la risposta a Space Invaders 50
PacMan, il n. 1 di tutti i tempi 55
Gli altri campioni del 1980 65
I "Videogiochi-Xerox" 71
Benvenuto, SuperMario! 83
Il videogame, un fenomeno... diabolico 87
L'Italia che avanza 91
1982: tanti videogames straordinari, ma incombe la crisi 94
Italia: la piaga dei videopoker 105
L'illusione dei laser game 107
Dopo la Golden Age 113
Il videogioco come narrazione 121

INDICE

Il videogame entra nel sociale 123
Nasce il Centro Studi Automat 127
Verso l'interazione uomo-macchina 132
La saga di Street Fighter 144
Bubble Bobble, draghetti e palloncini 148
La rivoluzione del "compagno" Tetris! 150
Gli altri best seller 1986-88 152
Cinema e videogames 156
I migliori coin-op videogames degli anni 1989-90 165
Parola d'ordine: scatenare le emozioni 171
La crisi degli anni '90: produttori alla sbarra 174
La folle corsa all'innovazione tecnologica 175
Dalla concorrenza tecnologica a quella commerciale 189
Dedicated, pcb e kit 193
L'ineluttabile legge del mercato: ogni apparecchio fa storia a sé! 196
Alla ricerca della creatività perduta 204
La responsabilità dei distributori 208
I nuovi fenomeni, tra illusione e speranze 212
L'ultima frontiera: il gioco a portata di telefonino 230
Lo scenario italiano dal '90 ad oggi 232
Il meglio dei videogames fra il 1991 e il 2002 241

ALLEGATI

Storia e storiografia del videogioco *(Nicola Coco)* 291
Glossario 325
Bibliografia 329
Best Regards 331

Perché una storia dei coin-op videogames?

Avoid Missing Ball (for the high score) era il semplicissimo messaggio di istruzione che introduceva la partita in Pong, il primo videogame di successo che la storia ricordi. L'abbiamo preso in prestito per titolare quest'opera, spinti soprattutto dalla considerazione che, in esso, c'è un po' tutta la filosofia dei giochi elettronici. "Non perdete la pallina" (o la "vita", si dirà più tardi): coi videogiochi, a ben vedere, non si vince mai; l'obiettivo è solo quello di prolungare il più possibile la partita, sino allo stage *più elevato. Niente premi, né medaglie; solo la soddisfazione di iscrivere il proprio nome nell'* high score *e sperare che vi rimanga il più a lungo possibile.*

Siamo nell'effimero puro, si dirà. Eppure, se il VG è diventato "Fenomeno" con la F maiuscola, una sua magia intrinseca dovrà pur averla. E questa magia sta nel fatto di rendere reale ciò che non lo è: una gara coi bolidi di Formula 1, una sfida all'ultimo sangue contro i maestri delle arti marziali, una guerriglia urbana contro dei narcotrafficanti. "Entrando" nel VG il giocatore viene proiettato verso una realtà parallela, non semplicemente virtuale, e quando ne "esce" prova delle sensazioni – di soddisfazione o di delusione, di orgoglio o di rabbia – non molto diverse da quelle che pervadono chi – pilota, karateka, poliziotto – quella particolare esperienza l'ha vissuta realmente.

Merito dell'evoluzione tecnologica, che ha fatto dei VG sofisticati computer, anzi, macchine pensanti, di uso commerciale. Ma, merito anche di chi il gioco lo disegna e lo progetta, per la sempre maggiore attenzione che presta a tutti i dettagli coreografici e scenografici.

Purtroppo, il videogioco da sala ha perso via via d'importanza rispetto a quello da casa, di cui si parla ormai quotidianamente sia sui giornali che in televisione. Nessuno, però, potrà mai negare ai coin-op la loro capacità superiore di fondere l'uomo con la macchina, sempre

salvaguardando la specificità di ognuno e senza alterare la psiche dell'individuo, come molti hanno a lungo paventato. In fondo, ricordiamocelo sempre....sono solo dei giochi.
A nostro modesto avviso, come tali i VG non devono essere caricati di eccessive responsabilità, né in senso positivo né in senso negativo. Essi sono strumenti di intrattenimento alla pari dei filmetti all'italiana, dei cartoni animati o dei fumetti. Ma, ben più di essi, stimolano l'intelletto e le abilità manuali; provare per credere. E tanto può bastare per consigliarne l'uso, sia ai giovanissimi che alle persone adulte, ovviamente, entro i limiti del buon senso.
Di converso, imputare ai videogiochi l'alterazione dei comportamenti dell'individuo è una forzatura bella e buona, che ha fatto comodo a medici e psichiatri per inventare una nuova patologia. È vero che negli ultimi anni certi fenomeni si sono moltiplicati – si pensi al ragazzo di Torino che vagò per la città una note intera credendosi Ken, eroe di Street Fighter – ma essi sono tutti ricollegabili ad una abuso casalingo del videogame: subire per ore il bombardamento di scene non propriamente fumettistiche, rivestendo i panni del protagonista, nel buio di una stanzetta e senza alcun contatto umano, può far male sul serio, in soggetti predisposti. Niente di più, niente di meno.
D'altro canto, psicologi e sociologi hanno ormai ampiamente riconosciuto ai videogame potenzialità formative, quali il miglioramento delle capacità di apprendimento e dei processi decisionali.
Questa affermazione, tanto lunga quanto sofferta, non può però ancora dirsi definitiva. Manca, soprattutto in Italia, una vera e propria cultura del videogame. E se per gli home games forse è solo questione di tempo, gli arcade non possono più aspettare, giacché la pubblicistica li ha oramai quasi completamente dimenticati. Di essi si parla ormai come di un mercato di nicchia, ben lontano dalle cifre (umane e monetarie) che sostengono i videogiochi per console e Pc.
Ecco il motivo per il quale ci siamo cimentati in quest'opera: dare un piccolo contributo affinché la storia dei giochi elettronici ad uso pubblico abbia la sua dignità e il suo culto possa diventare la base per il loro rilancio.
L'occasione ci è stata data dalla ricorrenza del trentennale della mo-

stra Enada – organizzata dalla Sapar, l'Associazione degli operatori professionali del cosiddetto settore dell'Automatico – che da sempre costituisce una delle vetrine più prestigiose a livello internazionale (al pari dell'altra mostra italiana annuale, l'Enada Primavera di Rimini) e nel tempo si è affermata non solo come crocevia delle trattative commerciali, ma anche e soprattutto come momento forte d'incontro fra il videogioco, i media, le autorità e il grande pubblico.
Con "Avoid Missing Ball" non abbiamo l'intenzione di raccontare "tutto", ma vogliamo semplicemente porre le basi per la ricostruzione di una cronologia dettagliata della storia italiana ed internazionale dei videogames da sala, dal 1972 ad oggi, arricchita da alcuni particolari inediti e completata dal contributo di carattere storico-sociologico di Nicola Coco.
La nostra narrazione sorvola volutamente sul periodo "preistorico", che va dal 1958 al 1971, perché l'hanno esposto in tanti, fra cui Matteo Bittanti nell'ottimo "L'innovazione Tecnoludica" (Jackson Libri – 1999) che, ci auguriamo, possa tornare presto in catalogo.
Per lo stesso motivo, abbiamo completamente rinunciato a parlare dei giochi da casa. In argomento, esistono tante e tali pubblicazioni da rendere superfluo un ulteriore contributo. A chi volesse saperne di più sugli home games e sulla loro correlazione con gli arcade, suggeriamo di leggere "Space Invaders" di Francesco Carlà (Castelvecchi – 1996).
Inoltre, abbiamo previsto una sezione, per così dire, supplementare, che contiene un piccolo glossario, che tornerà utile ai lettori meno esperti, nel quale sono sommariamente descritti i principali termini tecnici e gergali. Per gli approfondimenti, si consiglia la lettura del "Dizionario dei Videogame" di Fabio Rossi (Garzanti-Vallardi, 1993).
Buona lettura.

Quattro passi nella preistoria

È perlomeno curioso che nemmeno su una storia recente come quella dei videogames, si riesca ad essere d'accordo su quale sia l'anno "zero". Per molto tempo, gran parte della critica ha puntato sul 1972, l'anno del mitico Pong, essendo questo, in effetti, il gioco che ha aperto la grande epopea dei coin-op. Ma in realtà, andando indietro nel tempo, scopriamo che tanta acqua era già passata sotto i ponti, prima che Nolan Bushnell lanciasse il suo rudimentale quanto efficace giochino.

La preistoria dei videogames, in sostanza, può essere sintetizzata nei quattro seguenti punti cardine.

Il mito delle origini: dagli esperimenti del MIT al primo videogioco commerciale - I quattro personaggi che hanno inventato il videogame - Le tante "anime" del videogioco

1958 – Presso il Laboratorio statunitense di Brookheaven, il fisico **Willy Higinbotham**, per rendere le visite degli studenti meno noiose, modificò un oscilloscopio collegandovi due comandi a manopola: senza saperlo, aveva inventato l'antenato di Pong, perché i due giocatori dovevano sfidarsi respingendo una rudimentale pallina.

1962 – **Steve Russel**, studente del MIT (Massachusset Institute of Technology), lavorando sul poderoso mainframe PDP-1, il massimo per l'informatica dell'epoca, costruì un gioco di tipo spaziale, chiamandolo Spacewar. Anche qui due giocatori a confronto, ognuno alla guida di un'astronave, che dovevano cercare di abbattere l'avversario, disturbati dalla forza di gravità del pianeta sovrastante.

1970 – La Magnavox lanciò la prima console, la Odissey 100, progettata da **Ralph Baer**, che già qualche anno prima aveva ideato dei videogames, tra cui anche una sorta di tennis molto

vicino a quello che poi sarà Pong, cercando vanamente di promuoverli attraverso la tv via cavo.
1971 – Nolan Bushnell, in accordo con la Nutting Associated, realizzò il primo coin-op videogame, Computer Space, prodotto in 1500 esemplari. L'esperienza fallì miseramente, in quanto il gioco era troppo complicato, richiedendo specifiche conoscenze di elettronica.

Come scrisse molto argutamente Matteo Bittanti ne "L'innovazione tecnoludica", i quattro personaggi appena citati hanno dato una loro impronta esclusiva al fenomeno videogame, ispirandone quelle che ancor oggi sono le sue principali modalità di utilizzo:

- Higinbotham: il videogioco come tecnologia finalizzata ad un progetto pedagogico;
- Russel: il videogioco come possibile uso del computer;
- Baer: il videogioco come forma di intrattenimento casalingo;
- Bushnell: il videogioco come forma di intrattenimento in luogo pubblico.

Il progresso tecnologico – aggiungiamo noi – permetterà poi di espandere ulteriormente gli orizzonti del gioco elettronico, che diventerà anche:

- forma di intrattenimento "da viaggio" (console portatili quali Game Gear, Game Boy, ecc.);
- forma di intrattenimento collettivo (networking, gioco on-line su internet);
- forma di intrattenimento simulativa (video-dedicated, cabinati full-motion, Realtà Virtuale).

I filoni aurei della storia del videogame

La storiografia internazionale ha codificato, per i videogame, una "bronze age" (età del bronzo), che va dal '72 al '78, e una "golden age" (età dell'oro), racchiusa negli anni '79-'83. Gli anni successivi vengono generalmente definiti come quelli della "crisi", senza alcun limite temporale od altra distinzione di sorta. Questo, per quanto riguarda i giochi elettronici da sala, i penny arcade secondo la definizione ufficiale. Per gli home games, invece, proprio nel 1983 si aprì la cosiddetta era degli 8-bit, battezzata dalla console Nintendo Entertainment System (NES), che fece fare il primo vero salto di qualità al gioco domestico. Una nuova fase storica si inizia nel 1989, quando la Sega lancia la console Genesis: è l'era dei 16-bit. Ad essa faranno seguito l'epoca dei 64 bit, aperta dalla Playstation, e quella delle console di terza generazione, roba recentissima, contrassegnata dall'arrivo, pressoché contemporaneo, di Playstation2 (Sony), X-Box (Microsoft) e GameCube (Nintendo). Il coin-op, dunque, sembra essere caduto progressivamente nell'oblio, come se la sua importanza storica fosse strettamente legata alle sue fortune (o sfortune) commerciali. Di questo atteggiamento sono responsabili innanzitutto le riviste specializzate, che col passare del tempo hanno dedicato sempre minor spazio agli apparecchi a gettone. Ed è sicuro che le stesse case produttrici abbiano fatto pochissimo per tenere desta l'attenzione della stampa su quest'ultimo versante, probabilmente considerando che una campagna promozionale di livello internazionale a sostegno dei coin-op compor-

Le codifiche della storiografia: l'età del bronzo e quella dell'oro, gli anni della crisi...e quelli dell'high-tech – I "concept" dei coin-op videogames

terebbe un dispendio di energie e capitali non giustificabile né dalla redditività degli apparecchi stessi, né dalla quantità di pubblico a cui si rivolgerebbe, almeno rispetto ai "grandi numeri" di cui godono gli home games.
Ma, tant'è, ora ci troviamo di fronte ad un vuoto clamoroso, ad almeno 15 anni di storia che nessuno ha voluto raccontare, se non con estrema approssimazione.
Francamente, non ci piace costringere fatti e personaggi entro rigidi margini epocali. In linea di massima, comunque, dopo le età del bronzo e dell'oro e dopo gli anni della crisi, potremmo individuare un'età del 3D, introdotta dai laser game nel 1983, che si accompagna a quella della simulazione interattiva, il cui capostipite è l'After Burner della Sega (1986).
D'altro canto, la suddivisione storica che preferiamo codificare è quella per "filoni", che non si danno il testimone l'un l'altro ma procedono su binari paralleli. Tali filoni non hanno una matrice tecnologica, né commerciale. Bensì, hanno come riferimento i contenuti, i "concept" per meglio dire, che sono la vera e propria "anima" dei videogames.
Si vedrà in seguito che chi, fra le varie case, ha cercato strade nuove, anche sul piano tecnologico, è spesso andato incontro a terribili delusioni, sempre in termini di risposta del pubblico.

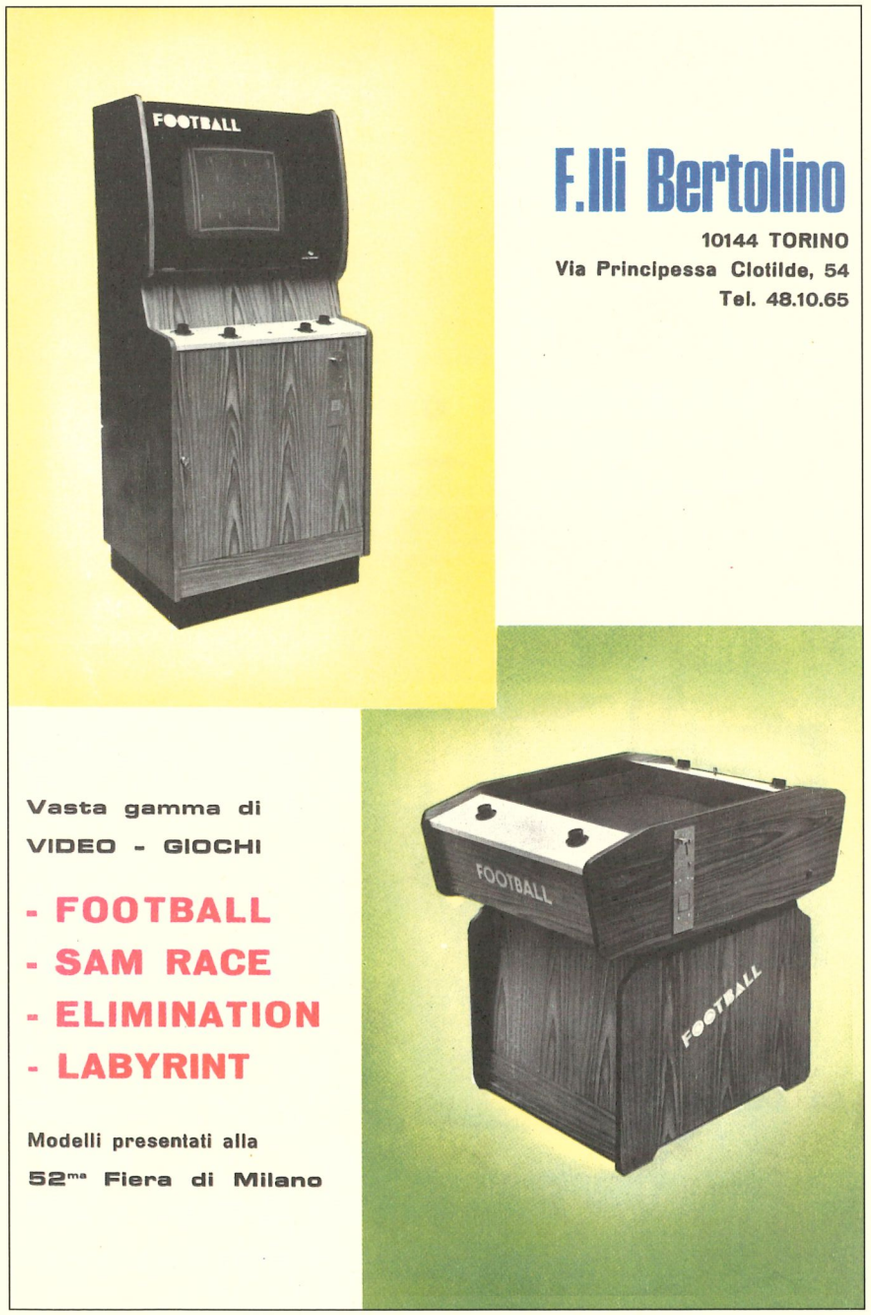
Dal 1972 – Il videogioco come simulazione-riproduzione

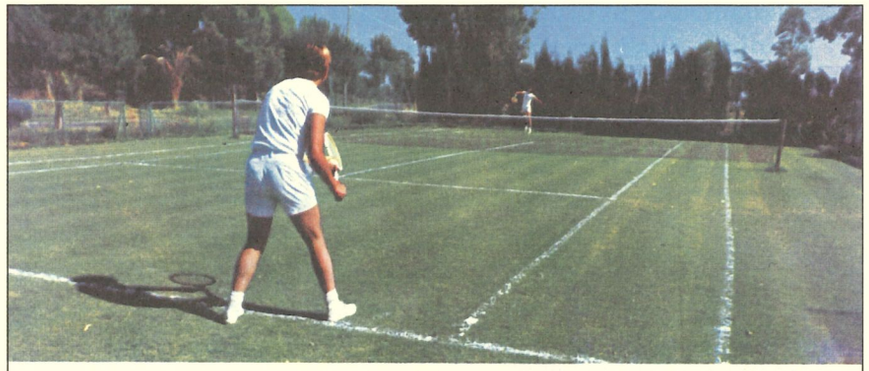
La linea di tendenza iniziale, tanto per l'Atari quanto per i suoi concorrenti, fu quella di creare modelli di gioco ispirati a situazioni reali, soprattutto di derivazione sportiva e cinematografica. Lo stesso Pong era un tennis o un ping-pong, se preferite. E su questa falsariga vennero poi alla luce i vari hockey, football, basket, pelota, ecc., senza dimenticare le guide (driving game). Dal cinema, furono innanzitutto ripresi gli scenari fantascientifici (lo stesso Computer Space, ad esempio) e bellici, (battaglie fra carriarmati, aerei e navali).

Dal 1980 – Il videogioco come creazione di generi propri

A ben vedere, il primo gioco di fantasia pura è il Breakout del 1976, il mitico "muretto" per intenderci, quantunque esso costi-

Due esemplari di "cloni" italiani di Pong





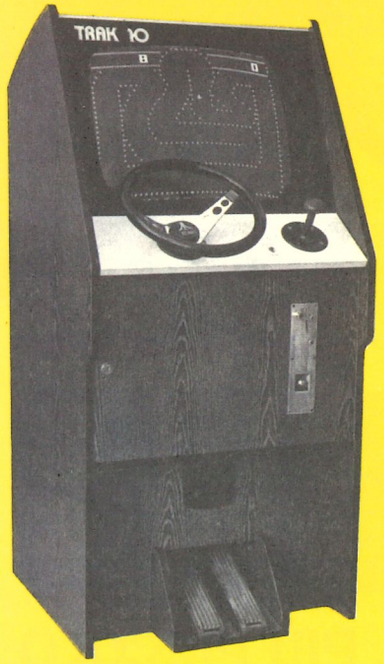
Wimbledon color Tennis

Esclusivista per l'Italia:

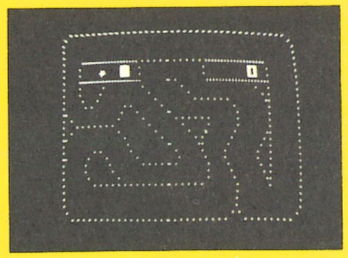
SACAM s.r.l. roma - via stimigliano, 28a - tel. 8310558 - 832497

TRAK 10

MICROPISTA



- 4 Velocità 1ª 2ª 3ª retro m.
- acceleratore e freno
- due diverse piste con oil slick
- extended play
- timer regolabile
- effetti sonori realistici



2 PISTE

REALIZZATO SU LICENZA ATARI - INTERNATIONAL DA:

F.LLI BERTOLINO

VIA PRINCIPESSA CLOTILDE 54 - 10144 TORINO - TEL. 481065

tuisca, dal punto di vista tecnico, un'evoluzione del sistema "paddle&ball" lanciato da Pong. Ma è a partire dal 1980 che il videogioco comincia ad imporre situazioni originali, riconducibili ad almeno tre principali generi: labyrinth (a cui appartiene PacMan), platform (Donkey Kong ne è il primo, fulgido esempio), puzzle (avviato da Qix ma definitivamente affermatosi grazie a Tetris). Un altro genere, molto vicino al platform ma dotato di luce propria è il climbing (risalita), che fu battezzato dall'indimenticabile Frog.

Dal 1982 – Il videogioco come narrazione

Fino a quando sulla scena non apparve Dragon's Lair, il videogame non aveva mai sviluppato storie vere e proprie, ma solo una serie di "missioni" suddivise in livelli e stage saldamente ancorati alla base di partenza. Approfondiremo il discorso più avanti. Per ora, ci limitiamo a dire che, proprio grazie al laser game ideato da Don Bluth, i progettisti hanno trovato lo stimolo per dare ai propri personaggi, e alle situazioni in cui essi erano collocati, precise connotazioni, dando così più vigore anche ai sequel.

Dal 1986 – Il videogioco come simulazione-immedesimazione

L'evoluzione tecnologica di cui parlavamo in precedenza ha fatto si che il videogame potesse coinvolgere, per così dire, anima e corpo, il giocatore, facendogli provare sensazioni sempre più vicine a quelle reali. I cabinati a movimento idraulico prima, i simulatori full-motion poi e gli apparati di Realtà Virtuale ancora dopo, hanno contrassegnato, unitamente al poderoso sviluppo della parte grafica (dal CGI al Model3 della Sega) l'escalation dei livelli di immedesimazione uomo-macchina.

Da sempre, ma senza continuità – Il videogioco come rappresentazione allegorica della realtà sociale.

Come vedremo nel corso della nostra trattazione, il videogioco, tra le varie forme d'arte – perché il videogioco è arte – è quella che si è tenuta più distante dai grandi temi esistenziali, quasi che fosse precisa intenzione dei progettisti cercare di farsi in-

fluenzare il meno possibile dalla realtà che li circonda. Anche per questo forse, i primi apparecchi hanno sfruttato molto il tema "spaziale" che, per quanto avesse una sua attualità, particolarmente in America, dove i progetti aerospaziali erano al massimo dell'espansione e dove la saga di Star Trek era un "cult" di importanza pari alla musica pop. Ma quella era anche l'America della guerra in Vietnam e dello scandalo Watergate, sicché è curioso chiedersi (ma non abbiamo una risposta) perché un fenomeno che stava sorgendo proprio allora, non abbia sfruttato questi temi per imporsi al grande pubblico.
Computer Space, Pong, Tank, Grand Trak 10: uno spaziale, un tennis, una sfida fra carriarmati, una guida automobilistica. Piuttosto banale come inizio, potremmo dire. Eppure, dietro queste facciate così scarne e stilizzate, potrebbero celarsi significati sociologici e psicologici importanti. Non essendo materia nostra, ci limiteremo ad una semplice considerazione. Elemento comune, in quei giochi come in tutti quelli a venire, è la trasposizione dell'individuo nella macchina, che diventa egli stesso macchina, pronto a sfidare un avversario con le medesime caratteristiche. Un alter ego, insomma, che deve sottostare alle rigide regole del gioco, che non ammette furbizie di alcun tipo (a parte quelle programmate, di cui però è necessario andare alla paziente ricerca), che ha già una fine predeterminata e pertanto non potrà mai "vincere".
Proseguendo la traccia storica, se in molti hanno visto in Space Invaders la "sindrome da bomba atomica" che non ha mai abbandonato il subconscio dei giapponesi, nei vari Defender, BattleZone, Missile Command, è fin troppo facile scovare le paure di guerre atomiche planetarie sofferte dagli americani. Ma quella – eravamo agli inizi degli anni '80 – è stata una stagione breve.
PacMan e Donkey Kong hanno stravolto tutto, indirizzando i videogames verso sentieri astratti, per quanto qualcuno voglia per forza identificarli come metafore esistenziali: da un lato, l'uomo braccato dai fantasmi delle proprie paure, cercando di esorciz-

zarle; dall'altro, l'uomo proteso alla conquista di traguardi importanti, più grandi di lui.
Videogames di guerra, lotte di strada, avventure di ogni genere, tutti gli sport possibili e immaginabili: questi e pochi altri sono i filoni sui quali insistono i videogames, in alternativa al "fantasy". Percorsi sui quali anche la cinematografia insiste molto. Il parallelo è sin troppo evidente, e se in qua e in là si può ravvisare qualche riferimento specifico è solo perché a volte, purtroppo o per fortuna, la realtà supera la fantasia. Come dire "ogni riferimento a fatti e persone reali è puramente casuale".
Ma ciò non è bastato al videogioco per porsi al riparo da critiche di ogni tipo.
Sparatutto e picchiaduro, in particolare, sono stati spesso demonizzati, sebbene abbiano sempre avuto come obiettivi nemici "giusti" (terroristi, narcotrafficanti, delinquenti comuni, zombi e invasori di vario tipo) e rappresentato al tempo stesso obiettivi da non colpire (ambulanze, portaferiti, donne, animali), pena la perdita di preziosi punti.
Molto diversa, in questo, è la storia degli home games, che hanno frequentemente sconfinato nel cattivo gusto, se non addirittura nella propaganda politica. Chiaro, anche nei coin-op l'eroe è sempre americano (e se non o è, gli somiglia molto); però il suo nemico non è russo, non è nazista, non è islamico: è un nemico qualunque e basta.
Il videogioco nella sua storia ha pure scavato molto nel quotidiano, ma senza andar oltre l'aspetto fenomenologico e con l'accortezza di non prendere mai come spunto temi e situazioni circoscritti in ambiti nazionali, a meno che non fossero di dominio internazionale (ad esempio, quando ci scrolleremo mai di dosso, noi italiani, l'immagine stereotipata costruita dai nostri emigranti, se anche i videogiochi continuano a propagandarla?)
Logiche di mercato, ovviamente, perché l'apparecchio deve piacere – ed essere capito – in America come in Arabia Saudita, in SudAfrica come in Russia.
Ecco quindi, ad esempio, che lo sport (arti marziali e guide au-

tomobilistiche comprese), grazie al suo linguaggio universale, assume un ruolo dominante nei giochi elettronici, alla pari dei già elencati temi di fantasia, che non avendo matrici culturali precise, possono essere considerati come dei contenitori entro i quali si può versare qualsiasi contenuto.
Ma potremmo spingerci ben oltre, pensando al "culto della guerra" che i videogiochi hanno sempre avuto, mutuando uno degli istinti più inveterati della natura umana. Una propensione di cui l'industria bellica – meglio ancora, le Forze Armate Statunitensi – ha saputo intelligentemente approfittare, non solo servendo ai videogames la propria tecnologia ma anche sfruttandoli come "banco di prova" (e magari di "reclutamento") per le proprie "scienze" applicate.
Ci limitiamo a questo, perché la nostra opera avrebbe dovuto avere, altrimenti, un taglio completamente diverso. Ma attendiamo con ansia qualcuno che voglia cimentarsi in quest'ardua impresa: cercare un filo conduttore tra prodotti così diversi nella concezione e nella provenienza, nati soprattutto (o solamente) per regalare qualche istante di serenità ed emozioni che, nella vita reale, la gran parte di noi non potrà mai provare.

Pong e i suoi fratelli

Seguendo la traccia storica delineata in apertura, Pong non è stato né il primo videogioco in senso assoluto, né il primo coin-op. Anzi, nemmeno il suo "concept" poteva dirsi originale. Tant'è vero che Bushnell sarà chiamato in giudizio dalla Magnavox, e poi condannato, per aver illecitamente sfruttato uno dei suoi brevetti.
Ma, allora, si potrebbe dire che anche lo stesso Baer aveva a suo modo copiato l'idea di Hinginbotham. Verissimo, la differenza sta nel fatto che quest'ultimo non ci aveva proprio pensato a registrare la sua creazione. Analoga "dimenticanza", del resto, ebbe lo stesso Russel quando inventò Space War, che infatti fu ripreso pedissequamente nel 1977 da Larry Rosenthal.

Bushnell e Dabney fondano l'Atari – Pong, un sucesso straordinario – La moda dei tennis tv conquista il mondo intero – I primi passi del videogame in Italia – In estate si videogioca anche a casa Tognazzi

Idea originale o no, Pong fu comunque il frutto di una straordinaria intuizione di Bushnell, che ebbe l'umiltà di ricavare dal fallimento di Computer Space un fondamentale insegnamento: il videogame, per imporsi al grande pubblico, doveva avere un approccio facile, anzi, intuitivo. Proprio come il suo rudimentale "tennis", il cui unico messaggio di istruzione, che compariva sul video prima dell'inizio della partita, era: "Avoid missing ball for high score" (non perdete la pallina per raggiungere il massimo punteggio).
L'ingegnere proveniente dallo Utah – e stabilitosi in California sin dalla sua prima esperienza lavorativa post-laurea, presso la Ampex di Sunnyvale – fu supportato in questo "rivoluzionario" progetto da Tad Dabney, suo compagno d'avventura alla Nutting, che decise coraggiosamente di assecondare Bushnell

quando questi gli propose di creare una nuova società, coi miseri 500 dollari che, assieme, avevano incamerato con le royalties di Computer Space. Società a cui fu dato il nome di Atari (termine ricavato da una mossa, simile allo scacco matto, di un gioco giapponese), dopo che i due furono costretti a rinunciare al ben più complicato Sygyzy (che identifica un corpo celeste), che in America era già stato registrato.
L'esecutore materiale di Pong fu però Al Alcorn, proveniente dall'Ampex, che coi pochi mezzi di allora (non esistevano né memorie né microprocessori) mise insieme l'opera, dandole addirittura un accenno di sonorità: pare che Bushnell decise di chiamarla Pong proprio perché questo era, in termini letterali, il suono che emanava la pallina (quadrata...) a contatto col paddle.
Ebbene, una volta installato il tutto in un orribile cassone colorato di giallo e blu, non restava altro che metterlo alla prova. Il primo Pong fu piazzato nel bar Andy Capps di Sunnyvale e ben sappiamo come andarono le cose. Sin dalle prime ore l'apparecchio fu preso d'assalto dalla clientela, al punto che, il giorno dopo, andò fuori servizio; non per chissà quale problema tecnico, ma per un banale inconveniente che a raccontarlo oggi fa sorridere: il contenitore delle monete presente all'interno era ormai saturo e i quartini avevano cominciato a rotolare dappertutto bloccando qualche circuito!
In un anno, l'Atari piazzò almeno 8000 macchine, incamerando un utile superiore ai 5,5 milioni di dollari!
In tutta franchezza, non sappiamo se in Europa (in Italia no di certo) si sia mai visto un Pong originale. Sta di fatto che nel 1973 almeno una decina di case furono pronte a lanciare la propria versione del gioco. Alcuni esempi: Eloping (Taito), Pong Tron II (Sega), Tennis Tourney (Allied Leisure), Tv Football (Chicago Coin); senza dimenticare gli italianissimi Tennis Tv che cominciarono a far capolino nei nostri bar ancor prima di essere ufficialmente presentati nelle rassegne espositive. La prima, in ordine di tempo è la Campionaria di Milano del 1973, dove i

Fratelli Bertolino (Torino) presentano il tennis elettronico Winner (Midway), mentre Maggiaioli-Posticci, la Nat di Bologna e la Edera di Como misero in esposizione il Paddle Battle della Allied.
Nel resoconto della Rivista Automat (marzo '73) – edita dalla Sapar-Agis, la principale Associazione sindacale italiana che riunisce produttori, distributori e gestori di videogiochi – leggiamo le argute osservazioni di un ragazzino di 11 anni, Alessandro: *"Uno dei giochi più originali che ho visto in fiera è il tennis elettronico...Per esso occorrono prontezza di riflessi ed intelligenza. A prima vista questa macchina può sembrare lo schermo di un radar ma in realtà è tutt'altro: sullo schermo si vede una pallina che corre ininterrottamente da un lato all'altro. Il giocatore deve riuscire a farla rimbalzare su un'asticciola movibile mediante una manopola che a sua volta passa la palla all'asticciola dell'avversario. Chi per molte volte non riesce a centrare la pallina, perde...Forse nel 2000 ci saranno anche i razzi veri a gettoniera."*
Già, il 2000. Allora sembrava un traguardo così lontano da autorizzare le previsioni più fantastiche. Oggi che quella soglia l'abbiamo (purtroppo) superata da un pezzo, ci troviamo malinconicamente a rileggere la profezia di Alessandro, versando lacrime su una crisi – quella attraversata attualmente dai coin-op videogames – che nessuno, allora, avrebbe osato immaginare.
Tornando al 1973, qualche mese dopo la Fiera di Milano, Automat (luglio '73) scrisse: *"L'idea di questo apparecchio è certamente geniale e ne spiega il successo immediato in tutto il mondo, che si rifletterà anche sugli incassi delle sale attrazioni questa estate. Ma crediamo non sia mai accaduto, nella storia dell'Automatico, che un apparecchio indovinato sia stato immediatamente "copiato" da tante altre ditte contemporaneamente, tanto che è difficile dire chi sia stato il primo a produrlo. Vediamo infatti, in questi giorni reclamizzati sulle riviste di categoria: il Rally della Bally, i Ping Pong della Amutronics e della Chicago Coin, il Paddle Battle della Williams, per finire (per ora) col Ping Pong della britannica Alca."*
Nella 2° Enada (Roma, 9/12 ottobre), i F.lli Bertolino dedicarono

un'ampia vetrina al loro Tennis Tv, previsto in due versioni: monitor 20" per il modello a 2 giocatori, a 24" per quello a 4 giocatori; era altresì provvisto di controllo volume, potenziometri professionali, regolazione 11/15 punti, temporizzatore 4/5/6 minuti, circuiti integrati montati su zoccoli.
La crescita esponenziale del fenomeno Pong, fece capire all'Atari che i tempi erano ormai maturi per sbarcare in Europa. Anche se alle spalle non aveva una grande organizzazione, Bushnell incaricò Patrick S.Kams (Direttore generale delle vendite) di costruire il ponte sull'Oceano.
L'Atari fece la sua prima apparizione ufficiale nel Vecchio Continente in occasione della Dat Ima di Dusserldorf (15/18 ottobre 1973), portando con sé, oltre a Pong, Pong Doubles e Gotcha (labirinto dove due giocatori si davano la caccia) lanciati alla fiera di Tokyo in settembre, e le primizie assolute Wimbledon (Nutting Associated, primo esemplare a colori) e Space Race. Quest'ultimo – inconfondibile per il suo cabinet, talmente ardito da sembrare...inquietante – era ispirato, ovviamente, alle avventure spaziali: sullo schermo apparivano meteore, asteroidi ecc., e una navicella spaziale che, quando veniva colpita, si disintegrava; l'apparecchio fu realizzato in due formati: uno di disegno tradizionale e uno di concezione più estrosa.
Nel 1974, l'Atari aprì dapprima una filiale a Derbyshire (UK) collegata al Gruppo Mapperdale, per poi mettere radici a Tipperary in Irlanda, vicino allo scalo aereo di Shannon, dove installò la fabbrica da cui uscirono i primi Pong versione europea (ridenominati Ping). Ci si chiederà il perché la casa americana avesse optato per una località così amena: semplice, l'Irlanda a quei tempi era quasi un paradiso fiscale e Shannon era porto franco per le merci di provenienza estera.
La prima vetrina fieristica dell'anno fu l'Atei di Londra (29/31 gennaio). Ecco la sintesi del resoconto di Automat (marzo '74).
"L'industria inglese si è scossa un po' quest'anno dal tran-tran, buttandosi anch'essa nella produzione dei TV Tennis, o altro sport che

sia. Ne hanno presentato vecchie e nuove ditte, alcune delle quali figuravano per la prima volta col loro nome in fiera. Quanti erano alla ATE i TV Games? Una legione! In prima linea va menzionata l'Atari che ha una fabbrica sia in America sia in Inghilterra (come abbiamo appena visto, questa è un'affermazione inesatta, nda). *È quella che li ha inventati e che forse ne ha il maggiore e migliore assortimento: Space Race, Gotcha, New Wimbledon, Superpong ecc. Fra gli apparecchi di fabbricazione inglese ricorderemo: Telesoccer della COPS, Ping Pong della Coughtrey, Sport Center della Leisure Sales, Speedball, Superspeedball, Squash, Hockey, Tennis, Football della GEM, Computer Football della Computer Games, World Cup, Knock Out della London Coin, Football della ALCA, Smash della Bell-Fruit, Sportview della Soundplan, Smash Hit della Leisurette, Intrigue della Marmatic, Tele-Squash TV della Leisure-Tec Ltd. (in cui le racchette scorrono sul piano orizzontale facendo rimbalzare alternatamente la pallina sul "muro" posto nella parte alta) e altri di cui ci sfugge nome e paternità.*
Fra i giochi TV americani esposti: Wham-Bam della P.M.C. Electrons, Olimpic Tennis della Seeburg, Playtime della Midway, Tennis TV della U.S. Biliards, Astrohockey della Brunswick, For-Play della Manufacturing Co. di Filadelfia, Ping Pong della Chicago Coin, distribuito dalla Coin Concessions, Gamester della International Cibemetic Machines in tre versioni, Tennis TV della Allied, vari apparecchi TV sui temi hockey, tennis, football della Ramtek distribuiti in Gran Bretagna dalla International Amusement, Sport Center della ACA Sales and Services ecc. II Wimbledon della Nutting attirava, particolarmente l'attenzione perché a colori. II Tennis Loop della Bally, di cui è stato presentato il prototipo, sembra contenga una importante innovazione: la velocità regolabile e altre interessanti caratteristiche che lascio al giudizio dei competenti quando sarà ufficialmente distribuito.
E, per finire, ancora un apparecchio TV francese chiamato Snatch delle Rene Pierre e uno chiamato Match della belga Benelux. Forse hanno fatto bene gli italiani a non presentarne nessuno dei loro, per quanto forse avrebbe potuto fare concorrenza sul prezzo. Molti comin-

ciano a chiedersi quanto durerà questo boom e qualcuno parla già di saturazione."
Nella sua farraginosità, questo passo dà esattamente l'idea non solo di quanto dirompente fosse stata l'esplosione del fenomeno, ma anche di quanto essa fosse stata improvvisa: non è semplice solidarietà giornalistica comprendere gli imbarazzi e le imprecisioni di chi, abituato a trattare di flipper e giochini elettromeccanici, si sia trovato di punto in bianco a dover fare i conti con questa messe di diavolerie elettroniche!
E ne comprendiamo anche lo...spavento, di cui è figlia l'affermazione finale, che parla addirittura di saturazione. Altro che saturazione! Il videogame era partito a velocità supersonica per un viaggio che, per almeno una decina d'anni ancora, non conoscerà soste.
Un esempio che testimonia quanto fosse salita la "febbre" da Pong viene dall'Inghilterra, dove la Coin Operated Part Service di Stockport dichiarò di avere nientemeno *"investito tutte le sue risorse nel Tennis TV"*, annunciando che la produzione si sarebbe iniziata con 100 macchine alla settimana per poi arrivare a 400 macchine la settimana nel mese successivo, e comunicando inoltre di avere già ordinato 5.000 apparecchi televisivi a 20 pollici ad "un famoso fabbricante".
"*L'apparecchio della C.O.P.S.* (da Automat, gennaio 1974) *presenterà diverse innovazioni: principalmente, uno schermo più grande, a 20 pollici, mentre gli apparecchi finora esistenti hanno schermi da 12 a 18 pollici. Secondo la ditta, la gente desidera schermi più grandi che permettano agli spettatori di seguire la vicenda della partita. Un'altra innovazione riguarderà il funzionamento delle manopole. Il costo al quale la ditta ritiene di poter vendere l'apparecchio sarà inferiore alle 400 sterline. Il suo direttore amministrativo, Mike Hurst, ha detto di aver mandato un esperto negli Stati Uniti per vedere come gli apparecchi erano stati accolti nei diversi tipi di locazione e se c'erano stati progressi nel design delle macchine. Secondo lui il tema TV è la più grande cosa che sia stata inventata da quando apparve la prima Fruit machine. È un gioco semplice, con un enorme potenziale*

di attrazione, del tutto legale, e adatto ad ogni genere di locazione. Ne prevede l'introduzione non soltanto nelle sale-attrazioni, ma anche nei caffè e simili, circoli, negozi, e grandi magazzini, lavanderie automatiche, tavole calde, ecc. Pensa già non soltanto al mercato della Gran Bretagna ma anche all'esportazione. La società, dopo questo gioco, ne ha in progetto altri basati sullo stesso principio."
Cosa succedeva, intanto, nel nostro Paese? Il primo rappresentante italiano dell'Atari fu la AMI di Torino (Amm. Unico Luigi Lazzaroni), che su Automat ne diede un roboante annuncio: "*Con l'acquisizione per l'Italia della Atari, la Ami spa si è decisamente posta all'avanguardia anche in questo settore. Se questa affermazione vi sembra troppo pretenziosa, date un'occhiata al World Cup e informatevi di quanto incassa. Altro elemento di giudizio è che tutti, o quasi tutti, i fabbricanti di video, sia italiani che stranieri, sono al lavoro per copiarlo* (viva la faccia della sincerità! nda)." Per inciso, questo World Cup era un'evoluzione del Pong, configurabile come una sorta di calciobalilla elettronico, dove ogni giocatore manovrava le linee del portiere, della difesa e dell'attacco.
Alla Fiera di Milano del 1974 i giochi TV (chissà mai perché nessuno li chiamava ancora videogiochi) erano così numerosi da impedirne una completa elencazione. I Bertolino confermarono la loro versatilità mettendo in mostra nuovi giochi come Sam Race, Elimination e Labyrinth. Poi la Dassi, che si occupava di rivestimenti per juke-box, coi vari Labirinto, Football Stop, Missile, Ping Pong. E ancora: l'Electrophon del Comm. Mauro, con Tennis Tv (Ace) Hustler Football (Bac); la Zaccaria con TV Jocker e TV Game; la Landmatic con i videogames della Midway, tra cui Tennis Loop, dotato di racchette pluridirezionali; la Nat di Bologna con il famoso Ric-O-Chet (Allied); la Fiberglass-Line con il suo avveniristico Video Tennis; la Sacam di Roma, distributrice esclusiva del già menzionato Wimbledon.
Una curiosa, ma significativa parentesi di carattere estivo vale la pena di aprirla facendo accenno al famoso (almeno in quegli anni) torneo di tennis che Ugo Tognazzi era solito organizzare nella sua residenza di Torvajanica, con la partecipazione di nu-

merosi artisti. Ebbene, la manifestazione ebbe un gustoso fuori programma grazie alla presenza di un Wimbledon su cui si cimentarono, tra i vari, la famiglia Interlenghi, Maurizio Merli, Enzo Cerusico, Vittorio Gassman e persino il campione di tennis Nicola Pietrangeli, il quale dichiarò ad Automat: "*Questo gioco ti dà la piacevole illusione di essere su un campo vero, almeno tatticamente. Voglio dire che pur senza avere niente a che fare col tennis, per un ragazzo con un po' di fantasia, la simulazione può avere un ruolo importante.*"

In autunno, alla 3° Enada, si cominciò ad avere l'impressione che i videogiochi potessero conquistarsi spazi impensabili, anche se non ancora al punto da ritenere che fossero in grado di scavalcare i flipper. Anzi, ancora nel giugno del 1976 il Presidente Sapar Mario Chinea, alla domanda: "esiste il rischio che le macchinette elettroniche riescano a spodestare l'egemonia del flipper?" rispose:

"*Lo escludo senz'altro, anche se puntiamo molto sul futuro del videogioco, siamo convinti della capacità della tenuta del flipper. I flipper non declineranno: sono diventati una vera e propria istituzione* (Il Messaggero, 1 giugno)". Una frase che evoca quella pronunciata da un intellettuale inglese, all'indomani dell'invenzione del telefono: "Questa invenzione da noi non avrà successo, perché in Inghilterra abbiamo degli ottimi postini."

Ironia a parte, Chinea fece evidentemente anche un discorso "pro domo sua", essendo egli stesso leader in Italia della distribuzione di flipper e juke-box. Ma ancora per qualche anno i fatti gli daranno ragione, visto che i pinball stavano traendo grossi profitti dal fatto di essere entrati nell'era dell'elettronica.

Che balzo in avanti, col microprocessore!

Col passare del tempo, Pong e i vari "paddle & ball" vennero affiancati e poi superati da altri nuovi generi di gioco. Innanzitutto dalle guide automobilistiche, fra le quali si ricorda come capostipite Gran Trak 10/20 (Atari), corsa a tempo che ammetteva già la sfida in doppio, su un tracciato delimitato da una serie di "piloni". Niente male, per l'epoca e, comunque, sicuramente meglio di quel Night Driver che la stessa Atari pubblicherà nel 1976, affermandosi per altro come una delle hit stagionali: qui dell'automobile si vedeva solo il muso, fisso sulla base dello schermo, che veniva pilotata in una strada via via sempre più ricca di insidie; trattandosi di una guida "notturna", lo scenario era completamente nero, con dei paletti "catarifrangenti" a delinearne i bordi. Pur nella sua semplicità elementare, Night Diver ebbe perlomeno il merito di presentare una certa profondità di campo, che in qualche modo dava un'idea di tridimensionalità.

Arrivano le prime guide - Con Night Driver il primo accenno di tridimensionalità - Gun Fight (1975) presenta il primo microprocessore dedicato, l'8080 - In Italia entra in scena l'avveniristico Ufo - Irrompono le guide e gli shooting - Death race, il primo caso di videogioco "violento"

Altro apparecchio che farà "scuola" fu il Tank (1974) della Kee Games (una sussidiaria dell'Atari), battaglia tra carrarmati che si muovevano in labirinto azionati da due lunghe manopole.

Grande rumore, fece, nel 1975, l'avvento del microprocessore (8080), che, per dirla con un linguaggio molto semplice, è un componente in grado di manipolare le informazioni attraverso un procedimento definito dal programma che risiede in partico-

lari integrati chiamati EPROM; in pratica, mentre in precedenza i disegni che apparivano sullo schermo dovevano essere creati ad uno ad uno (e comunque sempre in b/n), ora è il microprocessore a fare i calcoli che occorrono per ottenere i disegni, collocando i risultati in apposite memorie intermedie chiamate RAM. Successivamente, i circuiti che stabiliscono la sequenza dei tempi necessari ad effettuare lo scorrimento del raggio sul cinescopio, inviano tali risultati per formare il segnale video che fa muovere gli oggetti.

L'8080 fu immediatamente sfruttato dalla Bally/Midway (compagnia americana nata nel 1968 dopo la confluenza della Midway, produttrice di giochi elettromeccanici, nella Bally, uno dei più famosi fabbricanti di flipper) per Gun Fight: la nuova soluzione tecnica permise di rendere l'azione molto più stimolante, in quanto i due cow-boy protagonisti potevano muoversi liberamente sul proprio versante. Il brevetto iniziale, per altro, era di proprietà della giapponese Taito (società sorta nel lontano 1953, come distillatrice e venditrice di vodka, e giunta al settore coin-op passando per il vending), perciò siamo di fronte anche al primo caso di produzione su licenza.

Intanto, in Italia, fece irruzione sulle scene la Model Racing di Lanfranco Chinea, già nota per il tiro a fotocellula Duck Shooting (1973). L'11 gennaio fu la data del battesimo di Ufo, davanti a un pubblico di circa 200 ospiti. Chinea, all'inviato di Automat, lo descrisse così: *"Assomiglia, nella forma, ad un bigliardino elettrico, ma non è un bigliardino elettrico; è stato fatto con un televisore, ma non è uno dei soliti giochi con televisore, a due o quattro giocatori: è solo un gioco Model Racing...Un anno è occorso per il completamento di questo progetto. Noi l'abbiamo già sperimentato in tre locali con risultati eccellenti."*

Con Ufo, la Model Racing fece scalpore all'Atei '75, risultando come uno degli apparecchi più interessanti della fiera. Del resto, non è che all'Alexandra Palace ci fosse molto altro da vedere. Da quanto ci ha tramandato Automat (febbraio '75), *"Particolarmente interessante è il Table Tennis della ALC, con la pallina lanciata parabolicamente da due racchette, cosa che rende il gioco molto vivo". Sul taccuino sono finiti anche i videogiochi Seevend (licenza Kee Games): Spike, Volleyball e Formula K."*

La tappa successiva fu il 14 aprile, Fiera di Milano. Già presentato a Roma, ma definitivamente perfezionato era Combat, un videogame del genere shooter interamente progettato e realizzato da Leonello Bione, in cui fu adottato l'innovativo sistema del punteggio differenziato; ben 64 i bersagli, su tre livelli di punteggio, da 10 a 150 punti. Nello stand di Bertolino campeggiava anche il Qwack! Atari: un tiro su mobile upright di ridotte dimensioni, con fucile annesso.

Gun Fight (Midway) mostrò tutti i vantaggi dati dal microprocessore 8080

Ma quello, indubbiamente, sarà ricordato come il grande anno della Model Racing che, non paga dei successi di Ufo, in autunno, all'Enada di Roma, fece ancora parlare di sé grazie a Satellite TV, uno spaziale davvero dinamico, oltre che a colori, ed a Formula 1, estasiante corsa automobilistica. I Fratelli Bertolino, invece, cavalcando l'onda dell'accordo stretto con l'Atari, fecero esordire Anti Aircraft: come dice il nome, si trattava di una battaglia fra postazioni di terra (con tre posizioni di sparo) ed aerei nemici, giocabile in doppio.

Erano dunque le guide e gli shooting a dominare il mercato in quel periodo: la grafica era quella che era, ma le nuove opzioni di gioco via via introdotte e la sempre maggior cura dedicata

tanto agli effetti sonori quanto al design dei cabinet, resero efficaci le tante new entry che si registrarono di mese in mese.
Arrivati a questo punto della storia, è praticamente impossibile entrare nel dettaglio di tutti i nuovi prodotti. Basterà dire, infatti, che nel solo ambito americano, mentre fra il 1971 e il 1973 furono prodotti 30 videogiochi, da 11 case, nei 24 mesi successivi le new entry salirono a 57; nel 1976, invece, si assistette all'esordio di altri 53 videogiochi.
Fra questi ultimi, ci fu anche il primo caso accertato di sconfinamento nella violenza gratuita. Cose che oggi farebbero perlomeno sorridere, ma che allora destarono una forte riprovazione nella società americana. Stiamo parlando di Death Race (Exidy), guida ispirata ad una pellicola cinematografica, in cui il pilota aveva a che fare anche con dei pedoni che attraversano la strada: in caso di investimento, questi si trasformavano in croci, divenendo degli ostacoli da evitare.
Fu una semplice parentesi in uno scenario dove, è vero, si "uccideva" o si "distruggeva" in molti altri modi, ma sempre in modo soft e in scenari tutt'altro che apocalittici.

FANTASTICO ! STREPITOSO ! DI SICURO SUCCESSO !

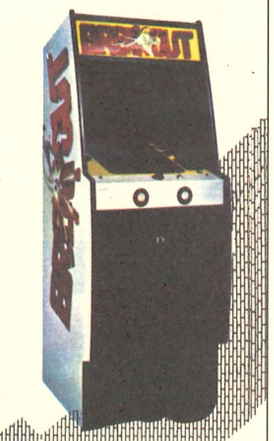
"Ten out„

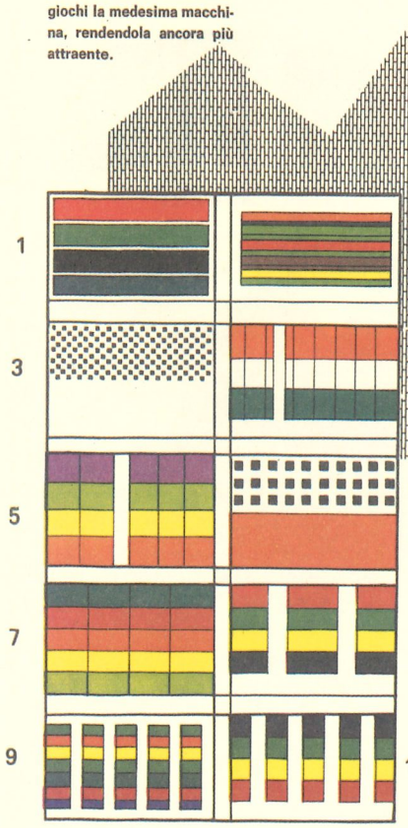
IL MURO CON 10 VARIETA' DI GIOCO

La GOLDMATIC con questa PIASTRA offre, per la prima volta, al noleggiatore la possibilità di variare in 10 giochi la medesima macchina, rendendola ancora più attraente.

A richiesta, con modica spesa, siamo in grado anche di modificare la vostra piastra, trasformandola in TEN OUT.

Interpellateci nel Vostro interesse.





PRODUCIAMO IL PIASTRINO DA APPLICARE SU PIASTRA

BREAK OUT

PER LA COSTRUZIONE DEL MURO E RELATIVA DEMOLIZIONE TIPO

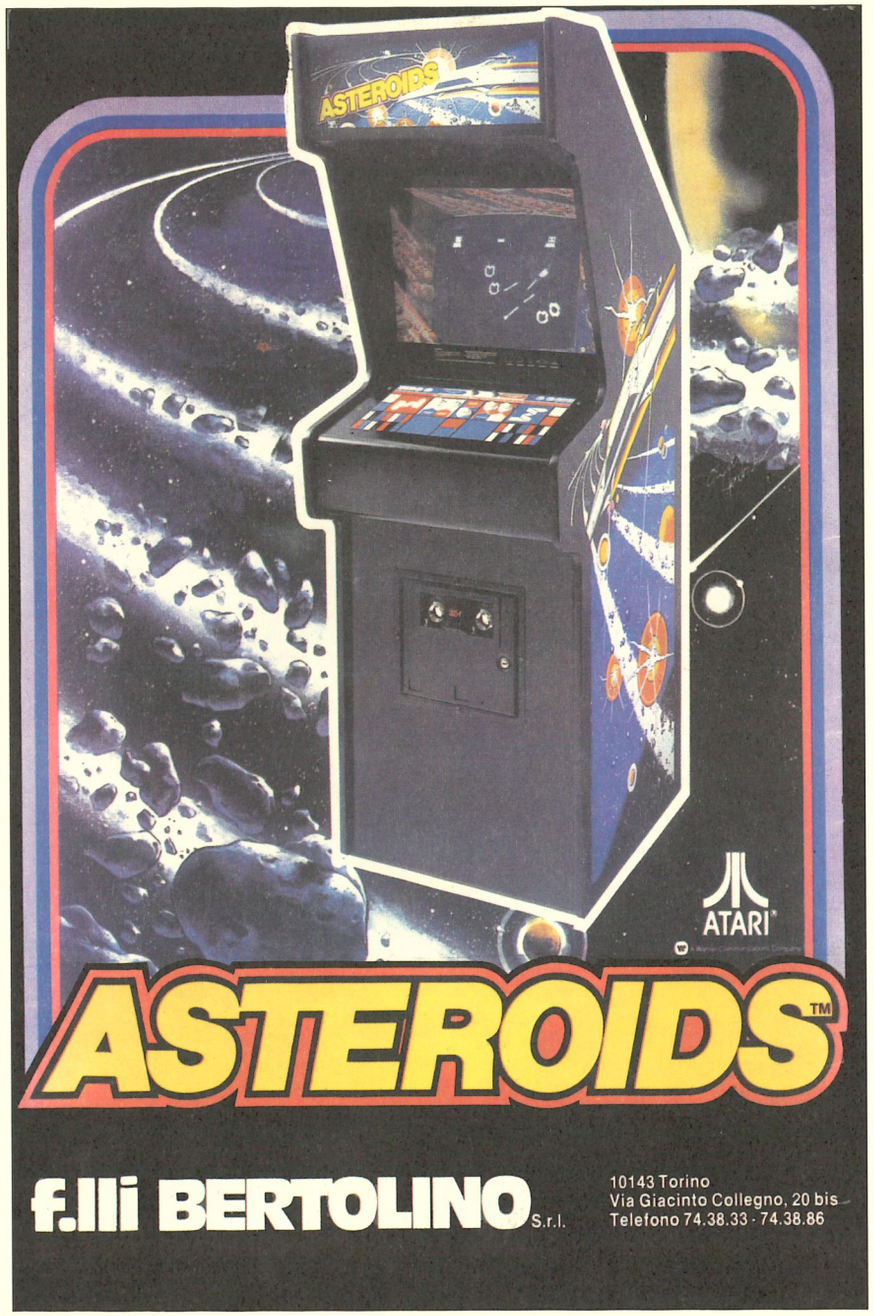
MASTER BREAK

GOLDMATIC s. r. l.
di CAUTILLI MARIO
Via Montepulciano, 37 - 00182 Roma
Tel. 7575075

MODEL RACING

MONTEMARCIANO (Ancona) - Italy -
Via Brecciata - Tel. (071) 915163

Asteroids costrinse gli operatori americani ad ingrandire la cassa delle monete per non doverla svuotare tutti i giorni!



Breakout, la seconda big hit dell'Atari

A nostro avviso, non è casuale il fatto che la seconda "big hit" di tutti i tempi (datata 1976) sarà, ancora una volta, un paddle&ball, naturalmente dell'Atari: Breakout, gioco ideato da Steve Wozniak e disegnato da Steve Jobs, due personaggi che diventeranno famosi per aver fondato, poco dopo, una piccola società di nome...Apple!
Sembra che la versione originale del gioco differisse di molto rispetto a quella che poi sarà messa in commercio. Addirittura, si favoleggia che quest'ultima sia stata realizzata in soli 4 giorni, per un compenso, pattuito in partenza, di 5000 dollari. Ma questo è un fatto marginale, perché il risultato finale si rivelò pienamente azzeccato. Breakout – il mitico "muretto" – ebbe un successo colossale in tutto il mondo. Successo che si prolungherà sino agli anni '90 inoltrati, grazie all'ottima rivisitazione fatta nel 1986 dalla Taito con Arkanoid.

Il mitico "muretto" - Grandi innovazioni con Atari Football: il trackball e l'azione a scorrimento - La Warner acquista l'Atari e Bushnell va in "esilio" - Chi si rivede, lo Space War!

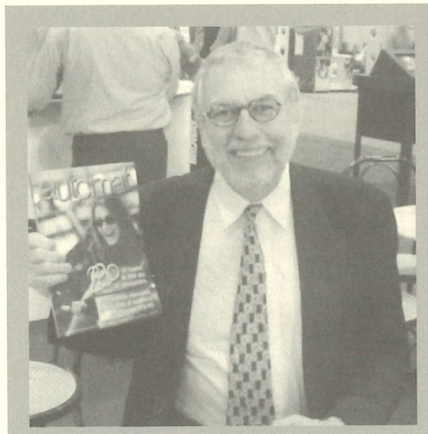
Breakout, rispetto ai titoli che l'avevano preceduto, non era nato per simulare qualcosa, ma sfruttò in maniera assolutamente geniale il paddle e la pallina di Pong, mirando l'azione su alcune file di mattoncini da abbattere. Dato che all'epoca gli schermi erano ancora prevalentemente in bianco e nero, l'Atari ebbe la brillante idea di applicare sopra al monitor delle strisce colorate, che davano realmente l'impressione di trovarsi di fronte a un tv color. Poiché Breakout era venduto anche in kit, gli stessi includevano anche quelle strisce, che i fabbricanti avrebbero poi dovuto inserire, con molta pazienza, sul monitor. Il particolare sembrerebbe insignificante se non si

aggiungesse che, in Italia, le copie cominciarono a circolare dopo breve tempo, costringendo i nostri produttori a darsi da fare per trovare chi fosse in grado di fornire quella speciale membrana, che non era semplice plastica adesiva bensì cinemoide, una pellicola gelatinosa usata nel settore cinematografico. L'unica azienda che fabbricava il prezioso materiale era la Mazzucchelli di Milano, la quale non credette ai propri occhi quando vide iniziare il pellegrinaggio dei videocostruttori presso la propria sede, tanto che, per tener dietro alle richieste, si trovò costretta ad aumentare in maniera esponenziale i ritmi di produzione di quegli stani fogli colorati.

La storia di quel periodo fu caratterizzata anche da molti altri titoli dai generi più vari e spesso supportati da concetti assolutamente innovativi. Ne citiamo uno per tutti: Atari Football (football americano) disegnato da Dave Stubben e Mike Albaugh, che ripresero l'idea lanciata da Steve Bristow nel '75 con X's and O's. Oltre ad aver introdotto il sistema di controllo a trackball, Atari Football sarà ricordato per il suo inedito sistema a scorrimento (scrolling). In pratica, come avviene in tutti i videogames di oggi, il gioco si svolgeva su un campo di gioco più grande del video, che pertanto visualizzava di volta in volta solo l'area in cui si stava svolgendo l'azione. Naturalmente, l'Atari fece una fortuna concedendo alle altre case i diritti per lo sfruttamento del sistema.

Sempre nel '76, di rilevante c'è da aggiungere dire che la casa californiana fu acquisita dalla Warner, colosso cinematografico. La nuova dirigenza, dopo aver lautamente compensato Nolan Bushnell (28 milioni di dollari), lo mantenne inizialmente in organico insieme ai suoi "fedelissimi". Ma i contrasti fra il neo-direttore Emanuel Gerard e Nolan furono subito dilanianti: la goccia che fece traboccare il vaso fu il fallimento (temporaneo) del sistema home a cassette VCS, sul quale l'Atari aveva puntato moltissimo alla fine del 1977; il papà di Pong propose di vendere i tanti pezzi invenduti a prezzo di realizzo, Gerard però non ne volle sapere. Morale: "Sansone" Nolan venne ben presto

messo alla porta, seguito via via dagli altri "filistei", ovvero i suoi più stretti collaboratori. Per Lui si aprì un lungo esilio forzato, lontano dai videogames (per contratto, non poté accettare proposte da aziende concorrenti per alcuni anni), ma sempre vicino al mondo dell'intrattenimento. Molto più tardi, lo vedremo tornare in lizza con altre iniziative, che però non gli permetteranno mai di risalire sul trono, bensì di affermarsi semplicemente come il God Father (Il Padrino) dell'industria dei videogames. Un appellativo che sa di rispetto, ma forse di non grandissima stima. Una stima che, comunque, noi ci sentiamo di dargli perché, se forse è vero che il fenomeno videogames sarebbe esploso anche senza il suo contributo, la sua presenza è servita ad accelerarlo, scardinando anche i vetusti meccanismi che regolavano l'industria dell'intrattenimento. E se a tanto è arrivato mettendoci anche un pizzico di voyeurismo, ben venga. Tanti anni dopo – e cioè ai giorni nostri – i fatti dimostreranno che l'incanalarsi sulla strada del tecnicismo a tutti i costi, trascurando le componenti creatività e fantasia, avrebbe portato l'intero comparto in un tunnel senza fine e decretato la fine di tante importanti aziende, fa cui l'Atari stessa.

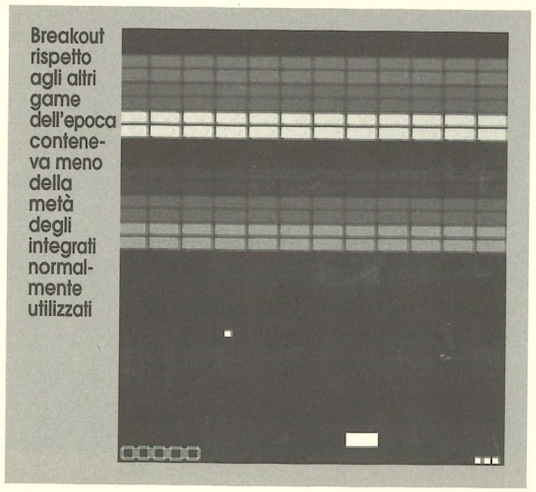


Nolan Bushnell ritratto con la Rivista Automat in una recente Enada

Il 1977 potremmo considerarlo un anno di transizione, o meglio, di "ponte", fra Breakout e Space Invaders.

In quel periodo furono le guide a dominare la scena. A cominciare dalla Sprint 2 (Atari), nella quale, ad ogni passaggio sul traguardo, cambiava la conformazione del tracciato (sul quale, autentica chicca, erano disseminate delle macchie d'olio); dal punto di vista hardware, poi, presentò un'inedita caratteristica, molto utile ai gestori: ogni guasto veniva rilevato da un compu-

ter interno, che ne visualizzava sul monitor la rispettiva sigla. La Sprint2, al pari della Sprint One, fece la fortuna degli operatori, al punto che, per la semplice campionatura, ne furono sfornati centinaia di esemplari.
Per proseguire sull'onda dei driving, abbiamo: la Demolition Derby (Chicago Coin); la già menzionata Night Diver, la Indy 4 e la greatest hit dell'Atei di Londra, la F-1, tutte dell'Atari; la Speed Race, la Dare Devil (moto) e la Fisco 400 (Taito); la 280 ZZZAP della Midway.
Poi, una gran varietà di shooter in stile bellico: Flying Shark (Model Racing), Star Ship (Atari), Embargo e Depht-charge (Gremlin, importati da Elettronolo), Desert Gun e Booth Hill (Midway) curioso per il fatto che, quando uno dei due contendenti veniva colpito, al suo posto compariva una bara, accompagnata da un commento musicale appropriato. E ancora, Blockade e Hustle (Gremlin) antenati dello Snake; Heavy Weight Champ, pugilato della Sega; il domino elettronico Amazing Maze (Midway); il simulatore di biliardo della US Billiards.



Breakout rispetto agli altri game dell'epoca conteneva meno della metà degli integrati normalmente utilizzati

Solo un piccolo saggio della valanga di titoli che imperversò durante l'annata. Al che venne da chiedersi: come mai il settore dei videogiochi necessita di tanto ricambio? La risposta dei Fratelli Bertolino (Automat – maggio'77) fu la seguente: *"Forse è vero che i videogiochi in un locale non resistono per molto tempo. Ma in quel periodo incassano molto di più degli altri apparecchi. Alcuni tipi di video, poi, come Breakout, si trovano nello stesso locale da tre mesi e continuano a lavorare tranquillamente."*
Prima di chiudere con il 1977, una doverosa menzione va fatta

per Space War della Cinematronics, il primo gioco con grafica vettoriale. Un nome che evoca, non a caso, il primissimo videogioco della storia (Spacewar!), avendone ripreso il concetto di base e che, sempre non a caso, uscì contemporaneamente agli esordi della pellicola cinematografica Guerre Stellari (Space War, per l'appunto), con la quale aveva qualche assonanza. Fu disegnato da Larry Rosenthal, che aveva frequentato il Mit proprio nel periodo in cui Steve Russel inventò Spacewar!
Coi trionfi e i soldi ricavati da Space Wars, Larry Rosenthal divenne un personaggio appetito da molti. Bill Cravens lo convinse a lasciare la Cinematronics per fondare una nuova compagnia, in cui Craves avrebbe assunto il ruolo di Presidente: la VectorBeam. Basata a Sunnyvale, l'azienda diede vita ad una propria versione di Space Wars, per poi lanciarsi sulla creazione di un nuovo vettoriale, lo Speed Freak (1977), guida automobilistica in "prima persona". Non era il primo della specie (tale diritto spetta al Night Driver Atari del'76) ma era certamente più realistico del suo predecessore: il giocatore doveva pilotare la sua auto in un tracciato tortuoso e trafficato e schivare gli ostacoli più impensati, come autostoppisti e mucche erranti sui bordi della strada. Il cambio a 4 marce e gli spettacolari effetti delle collisioni fra auto lo resero un videogame di grande attrazione. Purtroppo ne furono prodotti solo 700 esemplari: l'eccessiva sensibilità del volante e la grafica piuttosto limitata dell'auto del giocatore rappresentarono, evidentemente, dei problemi insormontabili.

Space Invaders: arrivano i marzianetti

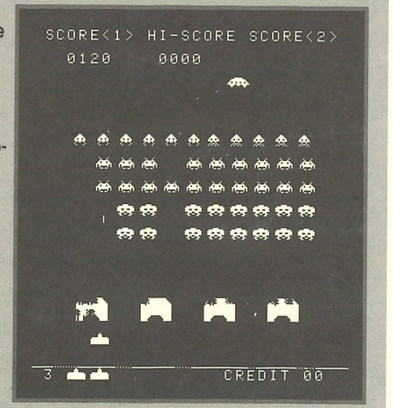
Siamo ormai alle porte di Space Invaders, anno domini 1978. In un'ipotetica iscrizione a celebrare la hit di tutti i tempi, l'invenzione di Toshihiro Nishikado merita sicuramente uno dei primi posti, insieme a PacMan, Tetris, StreetFighter, SuperMario e Puzzle Bubble.
Questo, senza ombra di dubbio, è stato il titolo che ha reso il videogame un "fenomeno", non solo americano ma di portata universale. Fu, infatti, il primo ad invadere gli esercizi pubblici di tutto il mondo, dando una seria spallata alle tradizioni dei flipper e degli elettromeccanici.

Con la creazione di Nishikado, Taito e Midway misero in ginocchio il flipper - Il problema delle copie diventa allarmante - Circus, un fantasy che farà scuola

Space Invaders, come Gun Fight, nacque dalla connection Taito-Midway: dei giapponesi l'idea, degli americani lo sviluppo.
La sua data di nascita risale esattamente al 16 giugno 1978; in novembre, la Midway lo presentò ufficialmente alla fiera internazionale di settore Amoa: nel primo giorno fu un po' snobbato dai visitatori, ma in quelli successivi si crearono file interminabili per provarlo!
Il solo mercato americano ne assorbì, in un anno, ben 35.000 unità. E decine di migliaia furono gli apparecchi fabbricati in Giappone per il mercato domestico e per quello europeo. Tra le tante curiosità che circondano la storia del gioco, ce n'è una che appare inconcepibile pensando a quanto si vede al giorno d'oggi: inizialmente gli alieni erano stai disegnati in forma di soldati, ma la dirigenza della Taito ritenne che sarebbe stato politicamente scorretto incoraggiare l'annientamento di figure umane!

Space Invaders si è moltiplicato in tutte le versioni possibili ed immaginabili di piattaforme, con introiti che, in vent'anni, hanno superato i 500 milioni di dollari.
Prima di quel fatidico 16 giugno, però, molta acqua era passata sotto i ponti. Acqua frizzante come Circus (Exidy), un curioso giochino in cui, saltando su un trampolino, si doveva proiettare in alto un omino per far in modo che questi facesse scoppiare il maggior numero di palloncini possibile, andandolo poi a recuperare nella ricaduta. Sempre della Exidy ricordiamo Robot Bowl, una sorta di bowling futuristico.
Per l'Atari: Sprint 1 (identica alla 2, ma con postazione singola), Ultra Tank, quinta edizione del Tank lanciato dalla Kee Games, implementata con mine e barriere sul tracciato e dall'opzione di invisibilità del carrarmato stesso, e Destroyer (battaglia fra navi e sottomarini). Sullo stesso tema era basato il Sea Wolf II (Midway) dotato di doppio periscopio; sempre della Midway abbiamo poi il fucile/video Desert Gun. Ancora, della Taito, il Cross Fire, conflitto bellico con bazooka. Tra i prodotti italiani spiccano The Invaders e Super Invader Attack di Zaccaria (chiare digressioni sul tema Space Invaders) e la battaglia aerea Tornado (Domino Electronics), manovrata da una speciale cloche con pulsante fire, che nelle pubblicità era accompagnata dallo slogan: "velocità e radar, in una entusiasmante battaglia nei cieli fra nubi e nebbia".
Ma, in realtà, c'era molto di più nella collezione del primo semestre '78. Soltanto che, come scrisse Maurizio Maneschi (Automat – 1/2 1978): *"I fabbricanti di videogiochi evitano la presentazione della loro ultima produzione perché temono, a ragione, che essa venga copiata; sono arrivati persino al punto di non stampare più i depliant. In tutti i visitatori, infatti, vi è una sorta di caccia all'apparecchio "super" da poter copiare e dal quale, quindi, trarre proficui utili. Per tutti, servano da esempio il Breakout (abbiamo rinunciato a contare quante versioni ne sono state fatte) ed il Circus."*
Proviamo a ricordarle noi, alcune delle variazioni sul tema del "muretto" di marca italiana: Mini Break-out (De Georgio), Ma-

ster's Game (Leante, Super Break-out e Tournament Table (Bertolino), Ten Play (Goldmatic), Off Limits (Zaccaria/Cappellesso). A proposito di Off Limits, è doveroso ricordare che il gioco era stato riprogettato interamente dalla allora sconosciuta TBM di Bologna (Tabarroni, Baldini e Morisi, già affermata azienda di costruzione di calcetti e microguide, ovvero le piste meccaniche per bambini dove la biglia veniva condotta attraverso un percorso forato di tipo stradale), utilizzando lo stampato di Breakout, e concesso in esclusiva alle due aziende citate. Tramite un selettore era possibile scegliere 4 varianti del gioco fra le quali una, molto interessante, che dava la possibilità di distruggere il muretto anche partendo dalla parte interna dello stesso, una volta che si era riusciti ad infilare la pallina entro un percorso centrale ben definito.



La progressione dall'alto al basso di Space Invaders era lenta ma inesorabile. E le barriere di difesa avevano efficacia limitata

Tornando a Circus, va sottolineato come esso ebbe il merito di lanciare un nuovo stile di gioco, che potremmo definire "a caduta". Sfruttato innanzitutto dall'Atari con Avalanche (azionando dei paddle bisognava afferrare le pietre che cadono dall'alto) e Sky Diver (Atari), nel quale dei paracadutisti dovevano essere fatti atterrare su una piattaforma manovrata dal giocatore, attraverso due particolari maniglioni. Lo schema fu ripreso anche dalla torinese Sidam con Cascade e da Bontempi con Crazy Balls (tipo bowling). Quest'ultimo ebbe come carattere innovativo l'high score: il giocatore poteva inserire le proprie iniziali accanto al punteggio ottenuto. È dunque un falso storico quello di assegnare ad Asteorids, uscito quasi un anno dopo, la palma di primo videogame con tale funzione.

Ciò non toglie che, di lì a poco, sarà il tema spaziale, fortemente

rilanciato da Space Invaders, a dominare lo scenario. Ma, all'Atei del 1979, fu un altro l'evento che impressionò il mercato: l'inatteso ridimensionamento dello stand Atari, sia in ampiezza che in quantità. A quanti ne chiesero la ragione, i responsabili risposero che la casa americana si era voluta concedere una pausa di riflessione per quanto concerne i videogames, impegnando la propria attività soprattutto nella produzione dei flipper elettronici. Comunque, un paio di novità erano state approntate ma, per evitare che venissero copiate, l'Atari le presentò in privato solo ai propri distributori. Uno di questi giochi era Lunar Lander, che probabilmente avrebbe potuto godere di maggior successo se non fosse stato soppiantato da Asteroids, che avrebbe visto la luce nel novembre dello stesso anno.

Asteroids, la risposta a Space Invaders

Per l'Atari, Asteroids rappresentò un tampone di portata tutt'altro che trascurabile rispetto all'esplosione di Space Invaders. Il titolo portò la firma di Lyle Rains, che già stava lavorando per suo conto sul progetto di un gioco olografico 3D, nel quale il giocatore pilotava la propria astronave evitando la collisione con pianeti e meteoriti. Programma ambizioso quanto complicato e siccome l'Atari andava di fretta, non c'era tempo per discuterne. Meglio allora traslare il concetto su grafica vettoriale...Ed ecco Asteroids, un mix perfetto fra semplicità ed intensità di azione, dove la minaccia dei meteoriti poteva essere elusa anche con un tasto di fuga, che riposizionava l'astronave in una posizione random. La storia appena raccontata, sgombra il campo dal sospetto, avanzato da alcuni, che Asteroids fosse nato speculando sul concetto di SpaceWars. Certo, i due giochi avevano degli elementi in comune, ma Asteroids era sicuramente più interessante, come dimostrano le 70.000 unità vendute in 12 mesi. Cos'altro ci fu, di interessante, in quell'anno? Innanzitutto Galaxian della "esordiente" Namco, casa giapponese fondata nel 1955 col nome di NAkamura Manufacturing COmpany (ecco perché Namco, così ribattezzata nel '74), che cominciò ad interessarsi di videogames acquistando la sussidiaria giapponese dell'Atari. Galaxian, animato da processore Z80 (quello che fu inventato dal vicentino Federico Faggin ed utilizzato nei primi personal computer), passerà alla storia per essere stato il primo videogame realizzato tutto a colori nella modalità Rgb. Si tratta-

Asteroids, il "vettoriale" per eccellenza - Entrano in scena Galaxian ed Head On - L'industria italiana alla conquista dei mercati europei - Silver Dollar, un gioco incompreso

va di uno spaziale che riprendeva l'idea di Space Invaders, ma con animazioni e situazioni di gioco molto più evolute, che lo rendevano vario ed attraente in ogni stage. Molto più evoluto ed apprezzato sarà il suo sequel Galaga (1981), seguito poi da Galpus ('84), Galaga '88, Galaxian3 ('90 – allestito in un mastodontico cabinato doppio con proiettore e schermo da 18 piedi!) ed infine Attack of the Zolgear ('94 – kit di conversione del Galaxian3).

Il Galassia – come venne ridenominato da noi – verrà ricordato anche per essere stato uno dei primi giochi a dare inizio ad un'epoca importante per i tecnici elettronici italiani: quella delle "modifiche".

Questo lavoro, molto specialistico, consisteva non nel "copiare" l'hardware delle schede originali, bensì,partendo da una scheda già prodotta e ormai superata, nel far girare sullo stesso il software di un sequel successivo.

Particolare successo ebbe, ad esempio, la trasformazione del Galassia in Moon Cresta.

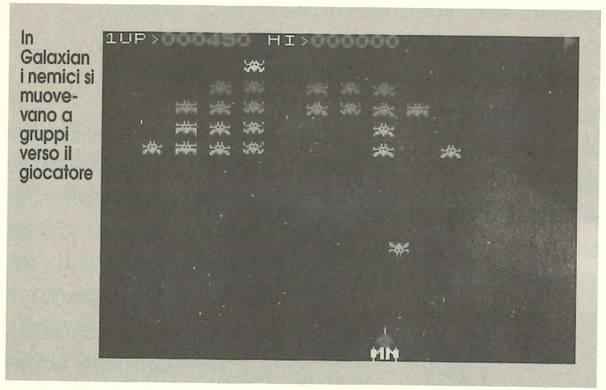
L'operazione non era assolutamente semplice perché, se all'inizio era sufficiente sostituire le Eprom, con il tempo le case madri si fecero sempre più scaltre, inserendo nei giochi più recenti dei componenti "custom" od impercettibili "trucchi" hardware che dovevano essere risolti. Molto spesso, quindi, si doveva ricorrere a schedini sopraelevati che "simulavano", tramite un insieme di componenti comuni, quelli non reperibili sul mercato.

A distanza di anni e con la pubblicazione di rigorosissime leggi sul copyright, si può affermare che tali operazioni non erano lecite. Però, se non ci fossero state le "copie" e le "modifiche", difficilmente il settore dell'automatico mondiale avrebbe avuto lo sviluppo degli anni successivi.

Era necessario cercare un interesse globale ed un'economia di mercato più diffusa possibile per poi imporre, al momento giusto, gli apparecchi costosi ed incopiabili come, ad esempio, i simulatori degli anni '90.

Come non ricordare, poi, Head On (ed il successivo Super Head

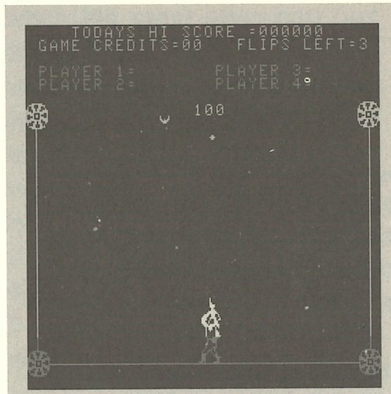
On)? Prima di entrare nel dettaglio, è doveroso far presente che questo gioco segnò l'ingresso della Sega nell'"alta società" dei videogames. Sorta nel 1951, la Casa acquisì tale denominazione nel 1965, fondendosi con la Rosen Enterprises (di Dave Rosen, americano trasferitosi in Giappone dopo la seconda guerra mondiale), società che distribuiva juke-box. In realtà, il vero nome era **SE**rvice **GA**ming, ma Rosen ebbe poi l'idea di contrarlo in Sega. Da importatore di apparecchi coin-op americani, la Sega – confluita nel 1970 nella Gulf&Western – si trasformò in produttore, realizzando coin-op e software per tutti i tipi di console. Per penetrare più efficacemente nel mercato americano, la Sega acquistò la Gremlin Inc. e parecchi dei suoi prodotti iniziali furono commercializzati col marchio Sega/Gremlin o il contrario. Già nel '76 esordì negli States con la motocicletta Fonz, ispirata al Fonzie di Happy Days, ma fu appunto Head On (1979) il suo primo titolo arcade che si ricordi anche in Europa.



In Galaxian i nemici si muovevano a gruppi verso il giocatore

Stiamo parlando di un tormentone formato guida-labirinto, composto da una serie di piste rettangolari concentriche, da percorrere in ogni loro tratto evitando l'automobilina avversaria. Un antesignano del Pac-Man, se vogliamo, visto che anche qui bisognava "mangiare" dei puntini disseminati sul percorso.
L'Head On venne assemblato "su licenza" della Sega/Gremlin dall'AEA di Padova ed era in bianco e nero.
Il Super Head On, invece, fu il primo gioco originale assemblato sempre dall'AEA, utilizzando però i primi monitor a colori del-

l'Hantarex, i famosi MTC 90. Quest'ultima, era una ditta italianissima (fiorentina) con un nome molto anglosassone, che si affacciò proprio allora sul mercato, fornendo chassis elettronici studiati appositamente per l'uso nei videogiochi. Prima c'erano la Sinudyne, la Magnaphon ed altre ditte che fornivano i costruttori di videogiochi; però erano tutti prodotti derivanti dai normali televisori da casa, quindi piuttosto ingombranti e poco affidabili.
L'assemblaggio su licenza di kit originali, quindi con degli obblighi "spettacolari" sul gioco finito nei confronti della casa madre, diede un naturale impulso alla crescita tecnologica delle aziende che costruivano i mobili e gli accessori metallici per i medesimo. È obbligatorio ricordare, a questo proposito, la Mobil Matic del "maestro" Luigi Serafin, la Metaltarghe e la Serilux dell'indimenticabile Marco Minghetti, l'Olimpya di Leante-Fornelli, la Styl-Art di Baldazzi, la Marpro di Procacci ecc.



Silver Dollars fu distribuito in Usa dalla Meadows col nome di Dead Eye

Con la guida Speed Freak, la Vectorbeam riportò in auge la Night Driver Atari, con un evidente salto di qualità tanto nel realismo dello scenario 3D, quanto nell'intensità dell'azione.
Una voce completamente fuori dal coro fu, senz'altro, Gee Bee (Namco), disegnato da quel Toru Iwatani che, di lì a poco, inventerà Pac Man. Stiamo parlando di una sorta di flipper formato videogame con un richiamo a Breakout, che rappresenta un po' la voglia inespressa del progettista di creare una linea di pinball per la Namco. Un'originalità che avrà un grosso seguito, molto anni più tardi, sui Pc, e che non era in alcun modo assimilabile al VideoPinball dell'Atari uscito poco prima. Quest'ulti-

mo, infatti, era un flipper in piena regola, provvisto di pulsanti laterali, asta di lancio e di un campo di gioco 3D con bumpers, taget e led; le pinne e la pallina erano invece riflesse dal monitor sovrastante.
Entro i nostri confini, grande sostegno fu dato dai principali distributori a Silver Dollar (della American Electronic Assembly di Padova), che in effetti era un gioco piuttosto avanzato nella concezione – stile shooting, ma senza fucile, con obiettivo una moneta che doveva essere fatta rimbalzare sui bordi dello schermo a suon di pallottole – ma incapace di attecchire sul grande pubblico. Di produzione Seletron-Olympia, Long Beach si guadagnò una certa fama nel panorama delle guide, contemplando una serie di interessanti caratteristiche: scelta fra 20 circuiti differenti, cambio a quattro marce, contagiri (necessario per effettuare il cambio marcia al momento giusto), segnalatore di livello del carburante (di tanto in tanto bisognava fare rifornimento), tabella dei record storici conservata in memoria.
Infine, insieme a Dodgem (clone di Head On – Zaccaria), da ricordare uno dei pochi titoli italiani che hanno avuto l'onore di essere menzionati nella Killer List Of Videogames (KLOV – www.klov.com): Astro Battle (Sidam), uno shooter contro invasori alieni meglio conosciuto come Astro Fighter.

PacMan, il n. 1 di tutti i tempi

La grande svolta si ebbe nel 1980, quando cominciò ufficialmente la "golden age" dei videogames. E cominciò alla grande. Basti pensare che in quei fantastici 12 mesi uscirono, tutti insieme, titoli quali Battlezone, Carnival, Centipede, Defender, Digger, Lunar Rescue, Missile Command, Monaco GP, Moon Cresta, Phoenix, Stratovox, Tempest e "sua maestà" PacMan.
L'industria, solamente negli Usa raggiunse un fatturato pari a 7 miliardi di dollari, frutto di quasi un milione di apparecchi, dislocati in locali pubblici e in 50mila sale dedicate, per una quota di incasso per macchina pari a 5300 dollari. E nell'anno successivo, a fronte del raddoppio del costo della giocata (da 25 a 50 cent), un videogioco incassava in media 145 dollari la settimana, mentre un flipper arrivava a malapena alla metà. Questo significa che il prezzo di un videogioco, che si aggirava sui 4 milioni di lire, poteva essere ammortizzato in 3/4 mesi. Per quanto riguarda l'Italia, purtroppo, non è mai stato possibile fare riferimento su precisi dati ufficiali, in quanto le statistiche SIAE (l'organo preposto alla riscossione dei tributi del settore) hanno sempre fatto riferimento agli apparecchi automatici nel loro complesso, esclusi i jukebox, calcolati a parte. Per confronto, comunque, ricordiamo che mentre nel '79 videogiochi e flipper incassarono 35,476 miliardi di lire, nell'80 toccarono quota 44,199 mld, pari ad un incremento del 30%, e nell'81 raggiunsero quasi i 56 mld, per un'ulteriore crescita del 27%.

Il 1980, un anno miracoloso – Con Sua maestà PacMan il videogame scopre il merchandising – 7 miliardi di dollari di fatturato per le sole aziende americane – E in Italia la Zaccaria produce 110 apparecchi al giorno

"*Nel 1980* – ricorda Marino Zaccaria – titolare di quella che è stata la più famosa azienda di produzione italiana, la Zaccaria per l'appunto – *producevamo 110 apparecchi al giorno e fuori dalla porta c'erano sempre 5 containers pronti a caricarli e a portarli in tutta Europa. Grazie a quel boom, potemmo mettere insieme uno staff di ingegneri e progettisti di livello mondiale, che ci permise anche di creare e portare a compimento videogames tutti nostri.*"

Un'annata come il 1980 non si sarebbe mai più ripetuta. E ci mancherebbe altro, perché l'abbondanza, anche nella qualità, finisce sempre col togliere qualcosa alla grandezza di un prodotto, sia esso un videogame, un automobile o un brano musicale.

Il discorso, paradossalmente, rafforza la grandezza di PacMan, votato recentemente come il miglior videogioco di tutti i tempi. Se fosse nato negli anni '90, il "dot eater" non avrebbe avuto problemi nello sbaragliare tutta la concorrenza. Ma, a quei tempi, in cui i videogiochi dovevano essere sempre e comunque la simulazione di qualcosa, Pac-Man si configurò come un elemento di forte rottura, quasi una provocazione "al contrario": la fantasia contro l'azione, la riflessione contro la velocità.

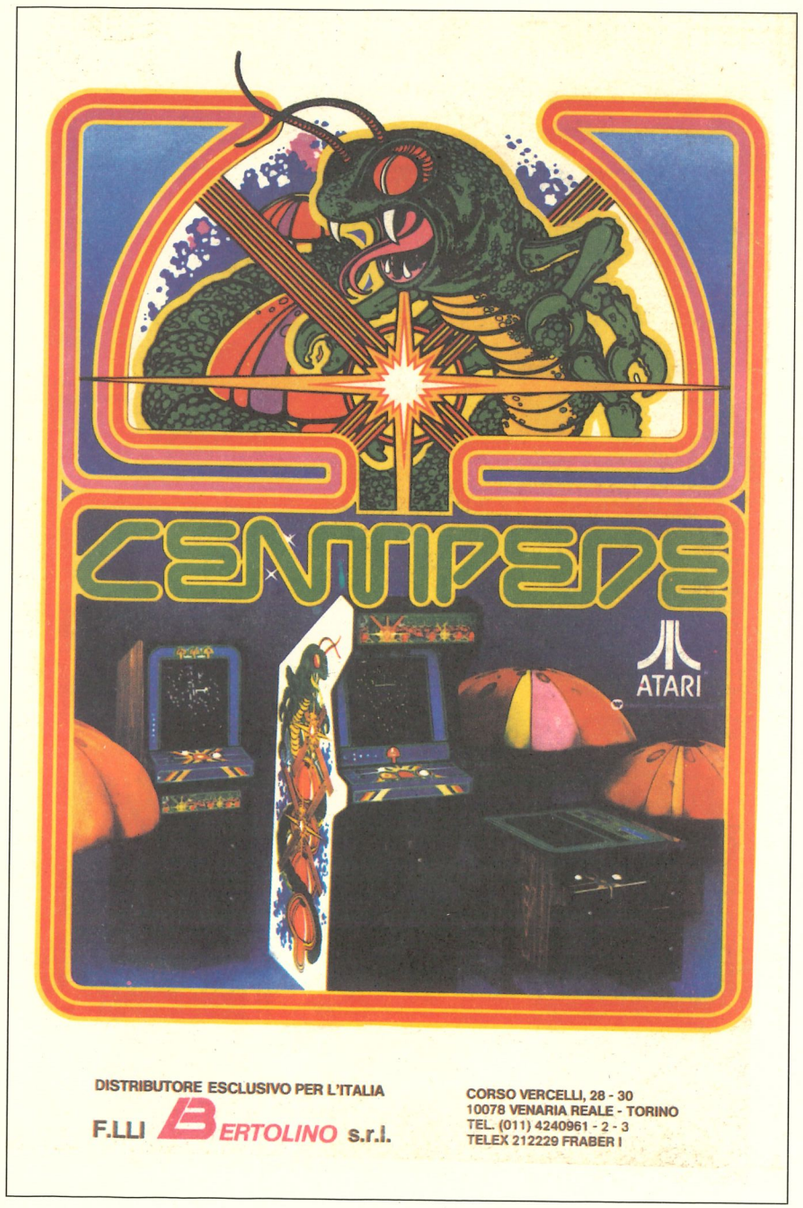
Il papà di PacMan si chiama Toru Iwatani, un personaggio a suo modo ambizioso, in quanto voleva fermamente creare un gioco stile cartoon, capace di attrarre allo stesso modo il pubblico femminile e quello maschile. La bozza iniziale aveva come caratteri una pizza animata, priva di uno spicchio per lasciare spazio al movimento della bocca, che, circolando in un labirinto, mangiava tutto ciò che gli capitasse a tiro. La tecnologia di allora, però, non supportava un elemento così dettagliato, sicché la bocca si trasformò in un solido e semplice disco giallo. Il gioco fu chiamato PuckMan, dal termine giapponese "pukupaku", che indica il tipico movimento della bocca durante la masticazione. Quando la Bally/Midway ne acquistò i diritti per l'America, i suoi manager si resero conto che sarebbe stato meglio cambiare un po' quel nome, onde evitare che qualche maleducato lo storpiasse sostituendo la P iniziale...con la F.

PacMan in Giappone fece furore a tal punto da provocare caren-

Head On (1979), un labirinto-driving che in Italia è andato alla grande

Uno dei tanti sequel di PacMan, che per almeno 15 anni è rimasto sulla cresta dell'onda

Battlezone, il videogame che piacque tanto alle Forze Armate USA

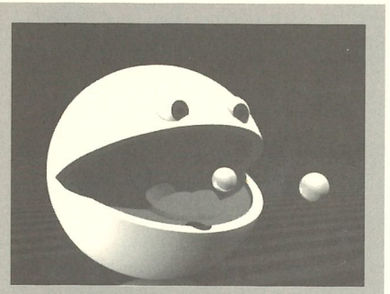


za di monete Yen, ma anche negli States andò fortissimo: si parla di 100.000 pezzi originali, a cui debbono aggiungersi altrettanti cloni non autorizzati. Mai, prima di allora, il lancio dell'apparecchio fu accompagnato da una campagna di merchandising: capi di abbigliamento, pupazzi, alimenti, libri, tovaglioli, lenzuoli con il logo di PacMan invasero le case degli americani. Una mania che indusse la prestigiosa rivista Time a dedicare una copertina al mitico dischetto giallo. Non solo, Pacman ispirò anche un brano musicale, PacMan Fever, realizzato nell'81 dallo sconosciuto duo Buckner&Garcia: il singolo in quell'anno raggiunse il 9° posto nelle hit! Nell'82, Hanna&Barbera (i creatori dei Flinstones) produssero un cartoon chiamato The PacMan Show, mentre nell'83 fu affiancato, in un nuovo show, da un cubo di Rubick animato. PacMan generò una stirpe fra le più lunghe che si ricordino nel mondo dei videogames ed ancora oggi la sua effigie viene sfruttata per apparecchi di genere diverso, come ruspe e Awp.

Curiosa anche la storia di come PacMan arrivò in Italia. A scoprirlo fu – neanche a dirlo – Leonello Bione: *"Visitando la fiera di Tokyo nell'80* – ricorda – *convinsi Nakamura a vendermene una scheda. Appena la vidi, pensai che sarebbe stata un grande successo, perciò cercai di non dare troppo nell'occhio e di tenermi ben stretto quel "gioiello". Pensate che durante il viaggio di ritorno fummo costretti ad un atterraggio d'emergenza a Bombay. Ebbene, io fui il primo a gettarmi sullo scivolo, tenendo ben stretta sotto il braccio la scheda di PacMan."* Nemmeno lui sa dire quante copie ne avesse realizzate, sta di fatto che fu un business colossale.

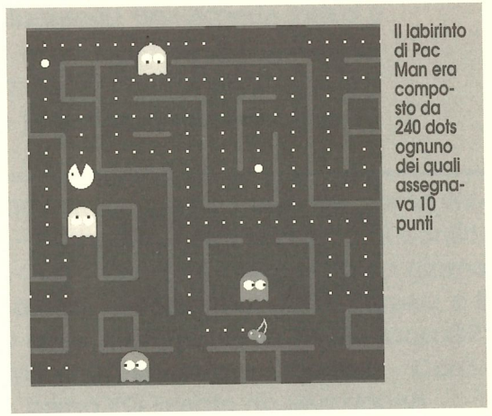
"Il fatto curioso – aggiunge Tiziano Tredese – *è che alla Fiera di Tokyo dell'80 c'erano moltissimi italiani, guidati dal buon Salvatore Donatoni, e nel grandioso Hotel New Otani in cui tutti alloggiavamo si era immediatamente sparsa la voce che Leonello aveva "la scheda giusta". Però nessuno immaginava che fosse proprio quell'insignificante "mangiamele" del Pac-Man. Si facevano le ipotesi più svariate, fra le quali Crazy Climber; infatti molti di noi, ritornati a casa, si sono buttati a capofitto su tale gioco rivelatosi poi un mezzo fiasco.*

Questo sta a significare che nel nostro settore molto spesso l'esperienza conta poco nel saper cogliere "l'attimo fuggente".
Per concludere, ecco i sequel di PacMan:
• Ms. Pac-Man (1981) – Pac-Man al femminile (il dot eater ha un fiocco rosso in testa), con 4 diversi labirinti da percorrere.
• Super Pac-Man (1982) – Il dot eater non mangia più i classici puntini, ma frutta e verdura di vario tipo. Gli elementi sono posti all'interno di corridoi chiusi, ai quali si accede "mangiando" la chiave che apre le rispettive porte.
• Pac-Man Plus (1982) – Praticamente identico al primo PcMan, ma arricchito di situazioni speciali: ad esempio, il labirinto e i fantasmini diventano temporaneamente invisibili.


Il famoso dot eater ha avuto anche una versione in Realtà Virtuale

• Baby Pac-Man (1982) – È un videopinball: una fase del gioco si svolge sullo schermo, posto nella parte alta, un'altra si sviluppa sul piano, allestito come un vero e proprio flipper.
• Jr. Pac-Man (1983) – Il labirinto è a scorrimento e senza uscite.
• Pac & Pal (1983) – Simile a Super PacMan; il labirinto è senza uscite ed al centro è presente un'area arancione che rallenta la corsa dei fantasmini al loro passaggio. Pal ruba i premi liberi e li porta alla base, rendendoli irraggiungibili per PacMan.
• Pac-Land (1984) – Lo scenario cambia completamente: non più labirinti, ma uno scenario a scorrimento, con case, alberi, ecc. nel quale PacMan deve recuperare degli oggetti.
• Pac-Mania (1987) – Versione tridimensionale del PacMan originale.
• Pac-Man V R (1996-Virtuality) – PacMan in Realtà Virtuale.
Su Pac-Man, un altro curioso aneddoto, che ci racconta Eugenio Bernardi, che proprio in quel periodo (come approfondiremo fra

breve) aveva cominciato a mettere la sua esperienza di perito elettronico a servizio dei videogames.
"All'azienda in cui lavoravo, la Amtec di Parma – ricorda Bernardi – *Pac Man ci arrivò via Germania e, per la fretta di eseguire gli assemblaggi, la costruzione del cabinet cominciò prima dell'arrivo delle schede. Nella concitazione, in una telefonata intercorsa coi tedeschi, capimmo male il nome della scheda, che alle nostre orecchie suonò come il più familiare termine di Bat-Man. Fu così che le prime 200 vetrofanie furono prodotte con la scritta scritta "Bat-Man" accompagnata da tanti pipistrelli. Come se non bastasse, ci fu l' inversione Rgb dei colori, per cui la scritta Pac(Bat)-Man era viola anziché gialla."*


Il labirinto di Pac Man era composto da 240 dots ognuno dei quali assegnava 10 punti

Un bel caos, oltremodo alimentato dalla diffusione dei primi depliant, con i due errori in bella vista.
Con il contributo di Bernardi, possiamo a questo punto aprire una parentesi sull'industria italiana, visto che il tecnico parmense, agli esordi, fu al centro di un'inedita collaborazione italo-tedesca: quella fra la Amtec di Parma dell'ing.Ugozzoli e la Videogames di Lich, località situata ad un centinaio di chilometri a nord di Francoforte.
"In quei primi anni '80 – sottolinea Bernardi – *l'industria tedesca era molto più all'avanguardia rispetto alla nostra (da precisare però che a quel tempo non conoscevo ditte importanti come quella dei F.lli Zaccaria), essendo dotata di sistemi di collaudo e riparazione evoluti, e di catene di montaggio che allestivano dei particolari cabinet (tipo cassetto estraibile e mini upright 14" appesi a muro, come andavano solo in Germania), che possono essere considerati gli antesignani dei prontoscheda* (per il significato del termine si veda oltre, nda). *Dalla Videogames acquisii tutte le basi tecniche e tecnologiche dei*

giochi di allora. Con il nostro contributo, nacquero i primi prontoscheda per giochi come Moon Cresta, lo stesso Pac-Man, o Armor Attack, su cabinet 20" Rgb e vettoriali (mobile Marpro e monitor MTC90 Hantarex, apparecchio all'avanguardia mondiale).
Di seguito, coi soci tedeschi si procedette alla progettazione di alcuni giochi, come i menzionati Super Tank e Looping." Entrambi sono menzionati dalla Killer List Of Videogames (KLOV – www.klov.com) con licenze americane.

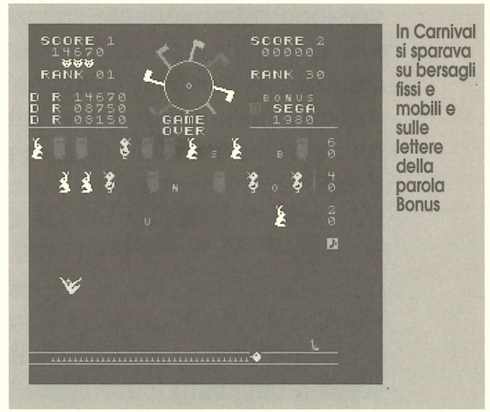
Gli altri campioni del 1980

Nel 1980, altrettanto importante fu l'impatto di Defender. Ad inventarlo fu Eugene Jarvis, per conto della Williams Elect., un gigante nel campo dei flipper. Jarvis, che in precedenza aveva lavorato sui progetti di alcuni pinball targati Atari, si gettò anima e corpo nel settore videogames, vincolato ad una scadenza precisa: la fiera Amoa del 1981. Utilizzando una scheda video a 16 colori piuttosto avanzata per l'epoca, Jarvis, che già si era divertito a manipolare giochi quali Space Invaders e Asteroids, sviluppò in soli 8 mesi un progetto molto ben articolato, nel quale l'obiettivo era appunto quello di difendere degli umanoidi dal tentativo di rapimento operato dagli alieni. L'astronave del giocatore si muoveva in senso orizzontale, mentre al di sotto scorrevano gli irregolari rilievi del terreno. Correndo contro il tempo, Jarvis riuscì a completare il prototipo una settimana prima dell'Amoa. A quel punto, la Williams gli mise a disposizione l'intero staff tecnico, compresi il responsabile del settore flipper Larry De Mar e il mago degli effetti sonori Sam Dicker. La "task force" lavorò senza tregua, completando l'opera nelle prime ore del giorno dell'inaugurazione della fiera. Gli sforzi furono premiati da vendite colossali e dal premio "videogioco dell'anno" ottenuto all'Amoa stessa. Defender, nel complesso, era abbastanza complicato, ma la sua straordinaria velocità fece brec-

Eugene Darvis inventa Defender per la Williams – Battlezone, un riferimento ai conflitti Usa-Urss – Carnival, un nostalgico ritorno ai luna park dei tempi andati – Berzerk e il primo caso di cronaca nera – Monaco GP: le guide entrano nell'era moderna – Centipede, primo VG creato da una donna

cia nel cuore degli appassionati, che davano estrema importanza a questo requisito.
Dal punto di vista commerciale, Defender è stato uno dei pochissimi – se non l'unico – videogioco americano ad essere distribuito in Giappone. Il fatto ha del clamoroso, se pensiamo che nel Sol Levante la regola numero uno è sempre stata quella di sbarrare le porte ai concorrenti americani, quantunque, come abbiamo visto, questi ultimi facessero a gara per ottenere le licenze dei giochi nipponici. E se questa operazione andò in porto, il merito fu tutto dell'istrionico Joe Dillon che, in una notte trascorsa a bere whisky con Mr.Koika (manager della Taito) al Bar Capri dell'Hotel New Otani di Tokyo, riuscì a strappargli il consenso di inviare alcuni esemplari di prova del Defender (aneddoto riferitoci da Tiziano Fagioli, testimone oculare dell'affare). C'è da dire, però, che fra le due case i rapporti erano oltremodo cordiali, in quanto era proprio la Taito a distribuire nel proprio Paese i flipper Williams.
A proposito di Defender abbiamo altri due aneddoti da raccontare.
"*Successivamente all'Amoa* – sono i ricordi di Tiziano Tredese – *c'era la Fiera di Londra. La curiosità di questa fiera consisteva nell'incomprensibile fatto che nel giorno di apertura il biglietto d'ingresso costava il doppio rispetto ai giorni seguenti.*
Il perché l'ho scoperto quando la Jeutel francese espose, seminascosto al primo piano dell'antica sede della fiera, una copia del Defender. Un noto industriale milanese dell'epoca l'aveva scovata prima ancora che venisse, il pomeriggio stesso, sequestrata dalla solerte Polizia londinese. Ciò nonostante ci fu un grande business in Italia intorno a Defender, che fece la fortuna del solerte imprenditore. Ecco quindi spiegato l'arcano del perché il primo giorno il biglietto costasse di più."
Altro paradosso fu vedere in bella mostra, in uno stand della fiera di Milano di quell'anno, il Defender originale, la copia Jeutel denominata Zero e il Tornado, copia realizzata da Videogames Germany –Amtec (alla faccia del copyright!).

Sulla falsa riga del Defender fu creato il "Looping" una delle poche esperienze italiane (Amtec) su base Galaxia, dove il processore Z80 fu sostituito da altro componente della Texas Istr.
Looping – che per altro si ricorda come una delle prime schede in kit – fu distribuito anche dalla Model Racing, dalla tedesca Videogames e, su licenza, dalla americana Venture Line. Il gioco però era piuttosto difficile e non ebbe molto successo.
Tornando a Jarvis e a Defender, quella fu l'occasione per presentarsi alla cassa e pretendere molto di più del "misero" stipendio da 40.000 dollari all'anno che percepiva. La controfferta della Williams gli parve quasi una presa in giro, perciò decise di lasciare l'azienda, insieme al collega De Mar e di formarne una nuova, la Vid Kidz. Di essa non vi sarà traccia negli anni successivi, per un motivo semplicissimo: la Vid – per un paradosso che nel mondo dei videogames è quasi normalità – non trovò conveniente lavorare per altri che non per la stessa Williams, alla quale cederà nei due anni successivi Stargate, Robotron:2084, Joust, Sinistar e Blaster. Il clamoroso flop di quest'ultimo spinse De Mar a riprendere la strada della Williams e dei flipper (nel '92 disegnò, insieme a Pat Lawlor il famosissimo Addams Family) , mentre Jarvis riprese a studiare alla Stanford University. Acquisito il Master, Jarvis tornò in Williams partecipando al progetto della console Z. Negli anni '90 mise poi la firma sulle guide Cruis'n Usa e Cruis'n World della Midway, Casa che nel frattempo era stata acquistata dalla Williams stessa.



In Carnival si sparava su bersagli fissi e mobili e sulle lettere della parola Bonus

Altro "indimenticabile" del 1980 è Battlezone (Atari) il quale merita di essere citato innanzitutto perché rappresentava, o meglio,

voleva rappresentare, il primo tentativo di collegare il mondo, fino ad allora astratto e fantastico dei videogames, alla realtà politica di quegli anni, ed in particolare all'instabilità dei rapporti Usa-Urss.
Tanto per citare un episodio che è nella memoria di tutti, nel 1980 ci fu, tra l'altro, il clamoroso boicottaggio degli States e di altri Paesi alle Olimpiadi di Mosca, che costituì una delle più eclatanti reazioni all'invasione dei sovietici in Afghanistan.
Insomma, l'Atari, nel creare Battlezone, avrebbe voluto in qualche modo simulare una battaglia fra i due Grandi. Usiamo il condizionale perché la spinta emotiva iniziale fu placata poi dal buon senso, nonché da problemi di ordine tecnico: ne uscì una versione estremamente stilizzata, che ebbe comunque discreto successo. Non solo, l'idea piacque molto all'esercito americano, che commissionò all'Atari una serie di apparecchi nella versione originaria, avendo in animo di utilizzarli nella fase di addestramento dei carristi; da quanto risulta, però, il progetto fu immediatamente accantonato.
Per certi versi, anche Missile Command (Atari) aveva una certa attinenza con la realtà di quei giorni, anche se gli scenari erano decisamente apocalittici. Le principali città degli States diventarono bersaglio di un massiccio attacco missilistico: colpire le armi nemiche (il puntatore della contraerea si manovrava attraverso il trackball) e avvolgere le città stesse con uno scudo protettivo a tempo erano le strategie di difesa del giocatore; alquanto lugubre il finale, con un "the end" che sovrastava le rovine delle città.
Carnival (Sega/Gremlin) – se ci è consentita una nota personale – era forse un gioco ancor più "universale" di PacMan, in quanto riproduceva le atmosfere dei tipici tiri a segno da luna park, sui quali un po' tutti, uomini o donne, vecchi o giovani, si sono cimentati almeno una volta. La sua architettura era ben congegnata: i bersagli non andavano colpiti a caso, ma seguendo determinate sequenze; inoltre, bisognava colpire le pale della ruota superiore prima che fosse possibile ed evitare che i target più

bassi si trasformassero in uccelli, dato che il loro minaccioso svolazzare verso la postazione del giocatore, finiva quasi sempre col fargli perdere una "vita". Un gioco davvero carino che, stranamente, avrebbe dato vita ad un solo sequel, Circus Charlie.
Un aneddoto che merita di essere raccontato su Carnival riguarda una...festa di Capodanno organizzata da una ditta del Nord Italia nella propria sede: ad un certo punto l'impianto stereofonico andò in tilt, per la disperazione di tutti gli ospiti, che avevano dovuto interrompere le danze. Il titolare, ebbe così l'idea geniale di sfruttare la tipica musichetta da luna park che faceva da sottofondo a Carnival, prese una decina di apparecchi, li mise in circolo, li accese e via tutti a ballare il famoso valzer: il Carnevale di Venezia!
Berzerk bagnò l'esordio della Stern Elec. di Chicago nel mondo dei videogames. Per precisa scelta, Stern volle mantenere la grafica in bianco e nero, anche se poi le logiche di mercato lo costrinsero a cambiare idea. Protagonista, un umanoide in fuga dall'attacco dei robot, muniti di armi laser. Le oltre 50.000 unità vendute ne fecero un titolo da hit, ma il fatto che lo fece passare alla storia fu tragico. Il 3 aprile 1982, il 18enne Peter Burkowski, mentre stava giocando con Berzerk in una sala di Calumet City, Illinois, fu colpito mortalmente da infarto: l'autopsia rileverà, nel cuore del ragazzo, una malformazione congenita mai scoperta prima di allora, la cui acutizzazione non era però ricollegabile in alcun modo ad un'eventuale situazione di stress generata dal videogioco stesso.
Moon Cresta (Nichibutsu), può essere definito tappa intermedia fra Galaxian e Galaga, e si distingue per due caratteristiche fondamentali: oltre ad essere stato uno dei primi shooting multilevel, aveva come main feature l'aggancio di tre stadi dell'astronave.
Con Monaco GP (Sega), le guide entrarono nell'era moderna. Grazie alla sua estasiante grafica, effetti speciali quali macchie d'olio, tratti ghiacciati e sconnessi, pioggia, ambientazione notturna e il senso dell'alta velocità della macchina (in realtà era la

strada che scorreva velocissima in senso opposto al senso di marcia), erano resi con un realismo mai nemmeno sfiorato fino ad allora. In Italia, l'apparecchio fu concesso in licenza alla A.E.A. di Padova (Dalla Pria, Chinea, Tredese), le cui fortune saranno però legate soprattutto alla versione Mini, di cui assemblò e distribuì in tutta Europa centinaia di esemplari.
La scheda logica era priva di microprocessore e composta da ben 4 enormi circuiti stampati, pieni di componenti logici, connessi fra di loro da un cablaggio con 480 fili diversi: mostruoso l'impegno per far funzionare il tutto. Però, una volta superato il collaudo, le Mini Monaco diedero grandi soddisfazioni ai gestori italiani, tanto che alcuni esemplari stanno ancora funzionando in diverse sale giochi.
Altro best-seller di quell'anno fu Centipede (Atari), il primo videogame ideato da una donna, Dona Bailey: protagonista un millepiedi che si muoveva su un campo di funghi, cambiando traiettoria verso il basso ogniqualvolta incontrasse un ostacolo; altro problema per il giocatore, la presenza di fastidiosi insetti. Due anni dopo, il soggetto sarà rivisitato con Millepiede, arricchito in molteplici aspetti.

I "Videogiochi-Xerox"

In Italia, naturalmente, tutti i titoli appena menzionati arriveranno alla spicciolata – lo stesso PacMan sarà, di fatto, un fenomeno del 1981 – intervallati da una miscellanea di titoli più o meno fortunati fra i quali imperavano quelli a tema spaziale: Galaxia, Phoenix, Super InvadersII, Space InvadersII, Moon Raker, Cosmic Guerilla, Alien, Sirius, Asterion, Space Dragon, Speek Rescue, Space Chaser, Astro Combat, Galaxian Kamikaze, Lunar Mission, Ozma Wars, ecc.
Un trend che però incontrò la critica di uno dei più famosi giornalisti della stampa specializzata internazionale, l'inglese Mary Openshaw. Su Automat (novembre 1980), infatti, scrisse:

Il mercato invaso da copie e modifiche - Le difese dei produttori - Le difficoltà nella tutela del copyright

"Nel settore dell'industria dell'Automatico l'Italia ha conseguito progressi in questi ultimi anni. Malgrado molte difficoltà, l'industria si è sviluppata in misura superiore a quello che poteva prevedersi. Malgrado ciò, credo che molti siano d'accordo nel ritenere che l'industria italiana sarebbe molto incoraggiata da un ulteriore incremento dell'esportazione. Vi è un grande mercato aperto all'esportazione, che attende soltanto i prodotti più idonei. È vero che si tratta di un mercato altamente competitivo, ma gli industriali che saranno capaci di produrre quello che serve riusciranno sempre a vendere i loro prodotti. Ed eccoci al punto essenziale: cosa è quello che serve? La risposta a questo quesito è: originalità. Gli italiani sono dotati di uno straordinario talento per la creatività, ed oggi questo talento dovrebbe essere sviluppato al massimo. I mercati di tutto il mondo sono alla ricerca di buoni apparecchi da divertimento, apparecchi che siano nuovi e diversi. È una cosa difficile, me ne rendo conto, ma non

impossibile. Tanto per cominciare, consideriamo i videogiochi, il grande successo del momento. Essi continueranno certamente ad avere successo, ma hanno bisogno di originalità. Lasciamo da parte lo "spazio " e cerchiamo qualcos'altro. I produttori dovrebbero mettersi in contatto con persone che abbiano delle idee. Parlino con i tecnici, le persone addette alla manutenzione: sono loro, dopo tutto, che stanno in contatto con il pubblico, con coloro che giocano. Bisogna anche chiedere ai rivenditori di dare una mano in questa ricerca di nuove idee ed ascoltare quello che hanno da dire i gestori; potrebbero essere in grado di fornire suggerimenti interessanti. Naturalmente, anche la qualità è di enorme importanza. Ed a questo punto devo dire che la qualità degli apparecchi fabbricati in Italia e ottima, determinando il successo delle esportazioni. Bisogna poi assicurarsi anche che le parti di ricambio possano essere ottenute facilmente dai clienti stranieri.
È enorme la quantità di denaro che può essere guadagnata da coloro che riescono a produrre apparecchi buoni, nuovi, che esercitino veramente una attrattiva sui giocatori, e che non siano copie di apparecchi prodotti altrove. Con queste prospettive di mercato, vale veramente la pena di compiere ogni sforzo possibile per approfittarne. Ma vi è qualche cos'altro che la gente spesso dimentica: da uno o due anni a questa parte, la gente si è abituata al gioco automatico, tanto che in molti paesi esso viene ormai considerato un modo normale di svago, come la radio e la televisione. Ma l' interesse deve essere mantenuto e stimolato con ottimi, nuovi apparecchi. Giochi che siano intelligenti, che impegnino veramente. È quello che la gente chiede. In Italia, c'e il grande vantaggio di avere due ottime esposizioni annuali, quella coincidente con la Campionaria di Milano e l'Enada di Roma. Queste mostre attraggono un numero considerevole di visitatori stranieri e se si sparge la voce che l'Italia produce ottimi e nuovi apparecchi, saranno molti di più i visitatori che verranno e per comprare".
Malgrado le belle parole spese dalla compianta Mary Openshaw, l'industria italiana – per quanto attiene alla progettazione delle schede – non riuscirà purtroppo a compiere il salto di qua-

lità definitivo. Ben diverso è, invece, il discorso che concerne i fabbricanti di componenti ed accessori, molti dei quali seppero ben presto conquistare i mercati europei.
La giornalista inglese credeva molto nella creatività degli italiani. Ma era una creatività circoscritta e non supportata da aziende di dimensioni tali da poter sviluppare un business internazionale. Zaccaria a parte, che in quel periodo firmò, tra gli altri, il sottomarino Sea Battle e lo spaziale Quasar, il primo progetto interamente realizzato dalla ditta bolognese. Su quest'ultimo vale la pena di aprire una parentesi, perché la Zaccaria lo portò persino in America, alla mostra di Chicago.
"Poiché era usanza all'epoca presentare gli apparecchi migliori non alle fiere, ma negli alberghi, per tenere lontani gli occhi indiscreti, affittammo una suite in un prestigioso hotel – ricorda Marino Zaccaria – *allestendovi persino un bar. Spendemmo una decina di milioni, una roba esorbitante per allora, ma l'investimento fu ampiamente ripagato. Quasar finì nelle grazie della Bally Midway, che ci ordinò 5000 macchine, versandoci un anticipo di 270.000 $. Qualche tempo dopo ci fu comunicato che di Quasar ne erano stati venduti solo 10 pezzi. Un fiasco assoluto, insomma, che mi mise in grande imbarazzo, al punto che proposi alla Midway di chiudere il discorso con l'anticipo già versato. Invece, passato qualche giorno, ci siamo visti arrivare il saldo. Incredibile vero?"*
Davvero dei gran signori, quelli della Bally/Midway...ma forse erano altri tempi!
Oltre alla Zaccaria, continuarono comunque a far parlare bene di sé sia la Model Racing – che uscì col fucile su video Gun Champ – e la Olympia, autrice di Monza GP oltre che dei già menzionati Asterion e Sirius.
Ma la realtà italiana di quegli anni era caratterizzata soprattutto dai cosiddetti "cantinari", quelli che in locali di fortuna si arrangiavano a copiare e a modificare schede, sfornando comunque prodotti molto competitivi sul mercato. Il termine – coniato dal compianto Giancarlo Ugolini di Bologna, uno dei grandi padri dell'Automatico italiano – era però abbastanza riduttivo, come

conferma lo stesso Eugenio Bernardi, che non ha remore nel definirsi egli stesso un "cantinaro". Copiare le schede, infatti, non era per niente facile.
C'erano sostanzialmente due modi per farlo. Nel primo era necessario disporre di un originale: con pazienza certosina e l'utilizzo di un tester, oscilloscopio e i data sheet di tutti i componenti logici, si ricostruiva su grandi fogli da disegno lo schema elettrico del gioco.
Tale elaborato veniva poi affidato al masterizzatore che, con altrettanta pazienza ed abilità, progettava la nuova scheda in scala doppia su dei fogli "da lucido", incollando le piste, composte da una sottilissima fettuccina nera, secondo una logica personale. I vari componenti venivano posizionati con i loro fori di fissaggio, mentre i percorsi dovevano essere studiati in modo che le piste non si incrociassero.
A questo punto partiva il lavoro fotografico e di stampa dei primi campioni di circuito stampato. Ottenuti i campioni si saldavano a mano tutti gli zoccoli e si inserivano i componenti.
Iniziava così il "calvario" del collaudo, lavorando ininterrottamente giorno e notte, fino a quando il prototipo non desse le necessarie garanzie.
Il ciclo finora descritto comportava, nei casi migliori, almeno 4/5 mesi di lavoro.
Un sistema molto rapido ed ingegnoso l'aveva invece scoperto un produttore di schede di Bologna.
Innanzitutto era necessario disporre di due originali, perché uno di questi veniva distrutto. Dopo aver dissaldato tutti i componenti, con una tecnica tenuta rigorosamente segreta, si tagliava in senso longitudinale il circuito stampato (impresa non facile, dato che lo spessore è di circa 1mm) ottenendo così la faccia superiore, lato componenti, e quella inferiore, lato saldature.
Era così possibile effettuare la fotografia delle due superfici e riprodurle perfettamente.
Una volta ottenuto il campione, questo veniva comparato con l'originale ed anche il collaudo era molto più celere. Si riusciva

così anche a dimezzare i tempi che precedevano la produzione vera e propria.
"Fino all'85/86 – spiega Bione – *era abbastanza facile copiare le schede. Poi i giochi sono diventati molto più sofisticati. Quando, ad esempio, ci siamo trovati di fronte a schede con 4 microprocessori mascherati – dove, in pratica, bruciando un link, diventava impossibile leggere la memoria – l'unica strada era quella di replicare il programma. Ma questa operazione richiedeva dei mesi e, pertanto, era assolutamente anti-economica."*
Alle difficoltà tecniche si univano quelle connesse al reperimento dei componenti. L'acquisto degli integrati, seguendo i canali ufficiali, comportava investimenti non indifferenti. *"Perciò* – racconta un famoso produttore di schede che vuole rimanere anonimo – *molti di noi, sfruttando l'occasione di viaggi di lavoro in America, andavano a cercarli presso i magazzini che vendevano materiale militare dismesso. Il vantaggio era notevole, perché, oltre a risparmiare almeno l'80% su ciascun pezzo, gli integrati militari erano ricoperti di ceramica, e quindi molto più affidabili. Ma c'erano dei problemi, per così dire, organizzativi. I pagamenti dovevano essere obbligatoriamente cash, perciò dovevamo ingegnarci per nascondere i soldi alla partenza. Non solo, poiché le importazioni erano contingentate, bisognava inventare i più incredibili stratagemmi per varcare la dogana. E molti di noi ci hanno rimesso...le penne."*
Il fenomeno – sagacemente etichettato dalla rivista americana Replay – degli Xerox-giochi (Xerox era la più famosa casa produttrice di macchine per fotocopie) non era però solamente italiano. Anzi, come scrisse Giacomo Mazzone (Incontro coi Videogiochi – 1983, Basaia Editore), *"Maestri in quest'arte sono stati gli stessi giapponesi che, mentre le loro compagnie vendevano i diritti e le licenze alle case Usa, hanno rivenduto le schede copie di questi giochi su tutto il resto del mercato mondiale ed in particolare nel Sud-est asiatico e in Europa."*
"Anche gli italiani – prosegue Mazzone – *godono di buona fama nel settore, tanto che Replay ha definito Roma la capitale del videogioco-Xerox. Ed è una fama meritata se, nel corso delle riprese del*

film "Videogame, mon amour" non siamo riusciti, in alcuni casi, a trovare videogiochi originali da riprendere, ma solo delle copie. Così ci è capitato di incontrare Pac-Man ribattezzati Puc Man o Puck o in mille altri modi."

La tutela del diritto d'autore era infatti un problema, soprattutto laddove il videogioco non era ancora riconosciuto come un' "opera di ingegno". Ecco allora che l'unica strada era quella di registrare i diritti sui videogiochi, depositando le musiche, i disegni e le memorie, anche se poi intentare azioni legali contro i pirati diventava un impegno lungo e dispendioso.

Comunque sia, un po' in tutta Europa imperversavano falchi di vario tipo. Nel suo resoconto sull'Ima (mostra tedesca che, all'epoca, si teneva a Dusseldorf), pubblicato su Automat (gennaio-febbraio 1981) Mary Openshaw raccontò un aneddoto emblematico: *"Il dr. David Rock-Ola, capo della famosa industria americana che recentemente ha cominciato a produrre videogiochi oltre che juke-box, era molto seccato nel vedere un'altra ditta presentare una copia del suo primo videogame ed ha molto insistito nel dire che intende promuovere azioni legali contro qualsiasi ditta che copi i prodotti Rock-Ola."*

La stessa Zaccaria ebbe la necessità di scrivere, nelle proprie inserzioni pubblicitarie su Automat (1981), che: "La Ditta dei Fratelli Zaccaria, quando produce giochi non di sua proprietà, costruisce sempre su licenza ufficiale estera. In tal modo garantisce l'acquirente da eventuali sequestri (macchine costruite abusivamente sono state recentemente sequestrate alle mostre internazionali di Londra e Francoforte)."

E, ancora, l'Atari (Automat, 1981): "Atari comunica a tutti i produttori, distributori ed operatori interessati, di voler promuovere un'azione rigorosa per la tutela dei diritti derivanti dalla creazione dei suoi videogiochi. Atari utilizzerà all'uopo ogni possibile strumento legale per bloccare qualsiasi produzione, distribuzione o gestione di copie servili dei suoi videogiochi. I contraffattori e i loro complici sono avvertiti."

Al di là della sacrosanta rivendicazione dei propri diritti, le

DonkeyKong, il gioco che diede inizio alla saga di Super Mario

Gravitar assegnava un appellativo ad ogni fascia di punteggio:
chissà perché, quella dietro alla più alta fu denominata Pontius Pilate

aziende di produzione cominciarono a manifestare segnali di malessere che Mary Openshaw, dopo aver visionato le preview di due importanti aziende (settembre 1981), motivò così:

"La recessione in Gran Bretagna sta cominciando a farsi sentire nel settore dell'Automatico, e l'atmosfera che regnava alle anteprime non era forse tanto ottimistica come avrebbe dovuto essere. La gente è stata molto cauta nelle ordinazioni. Vi è stata molta richiesta di accessori per trasformare vecchie macchine in giochi diversi, perché ciò è ovviamente meno dispendioso che acquistare nuove macchine. Ho l'impressione che stiamo entrando in quella che chiamerò «l'era dei pezzi per aggiornamento». Oggi vi è molto spazio per questi prodotti. La ben nota ditta Summit Coin ha presentato dei giochi predisposti per una «seconda vita». Ciò significa che quando arriva il momento di trasformarli in qualcosa di diverso, la Summit mette a disposizione un «kit», garantendo un prezzo non superiore al 20 per cento del costo della macchina al momento dell'acquisto. Un'altra ditta che ha lanciato un «kit» interessante e la AFM Leisure, che ha presentato il proprio Omni Gamepack, un «kit» che incorpora una scelta di 14 giochi. La trasformazione si opera in alcuni secondi, il che ha reso il prodotto molto popolare.

Vi sono state anche persone che hanno affermato che i videogiochi sono finiti, ma questo non e affatto vero. Non si vendono come prima, è vero, perché il mercato ha quasi raggiunto il punto di saturazione. Ma i buoni giochi continuano a vendersi, e continueranno ad esserlo. Alle anteprime ho avuto l'impressione che oggi si copiano i modelli meno di una volta, e spero che questa impressione si dimostri fondata. I più grossi produttori stanno iniziando procedimenti legali contro coloro che copiano i loro prodotti e quindi oggi questa è diventata una operazione molto rischiosa."

Nelle preview visitate da Mary Openshaw a Londra furono protagonisti anche due apparecchi di marca italiana. Autentico "colpo di teatro" si rivelò il Dribbling della Model Racing, una sorta di calciobalilla elettronico, sia nelle forme che nei contenuti, con tanto di aste per controllare le linee di difesa e di attacco e di pulsanti per tiri e passaggi. Ebbe una resa fantastica, tanto in

Italia quanto all'estero, anche perché lo svolgimento dell'azione era davvero coinvolgente, per velocità e rispondenza ai comandi.
La Zaccaria, invece, fece scalpore con Laser Battle, che i fratelli Marino, Franco e Natale pubblicizzarono così: *"Niente importazioni, o diritti pagati all'estero, grazie alla capacità dei nostri tecnici. Progetto italiano, che però dagli stranieri ha imparato alcune cose: la scenografia innanzitutto, ricca e colorata, che si colloca sulla strada cromatica aperta dallo Scramble. Ma anche le musiche sono piacevoli e qualificate, se si pensa che sono stati utilizzati Beethoven e Rossini. Ne è saltato fuori un prodotto ad altissimo livello, che fiduciosi presentiamo al giudizio del mercato."* In effetti, Laser Battle aveva uno storyboard intrigante, suddiviso in 6 scene molto diverse tra di loro, al punto che si poteva parlare quasi di un multi-game, alla stregua di Tron.
Per concludere, è doveroso rammentare che la collaborazione italo-tedesca (Amtec-Videogames) partorì, più o meno nello stesso periodo, il Super Tank, labirinto tipo Pac-Man, a 2 giocatori in simultanea più sparo. Il particolare tecnico curioso era la presenza di un cestello con tre schede, contenenti rispettivamente il sound, il programma e la grafica. Altra spigolatura: la licenza del gioco fu registrata in America, in quanto in Germania era proibito brevettare prodotti a contenuto violento o che richiamassero o incitassero la guerra, provvedimento preso in conseguenza alle polemiche scatenatesi su prodotti precedenti.

Benvenuto, SuperMario!

La Nintendo ha una storia molto antica, che partì addirittura nel 1889, quando Fusajiro Yamauchi avviò l'attività di produzione di carte da gioco. Il nome della Casa non aveva un significato diretto, ma un forte carattere divinatorio: evidentemente Yamauchi era molto religioso e per il buon andamento degli affari confidava molto nell'aiuto del suo dio. Negli anni '70 la Nintendo, diretta da Hiroshi Yamauchi, cominciò a distribuire in Giappone le console Odissey. Nel '77, in seguito all'accordo stretto con la Mitsubishi Electrics, partì con la produzione di proprie console. La casa di Kyoto esordì nel coin-op con Sheriff (1979), che non lascerà alcuna traccia di sé, al pari di Radarscope (1981) ennesima riedizione di Galaxian. Subito dopo, però, ecco il colpo della vita: Donkey Kong, la grande icona del 1981 (ci riferiamo sempre all'anno di produzione), il gioco che non solo lanciò Super Mario, ma diede anche la stura ad un nuovo genere di videogame, denominato platform. Ad idearlo fu, in effetti, la Universal che, con qualche mese di anticipo rispetto a Donkey, fece esordire Space Panic, nel quale il giocatore correva su e giù per delle scale e, per l'appunto, lungo delle piattaforme, inseguito dai nemici più vari. D'altro canto, fu Donkey Kong a permettere l'immediata affermazione dei platform, non fosse altro perché era più divertente – diremmo quasi fumettistico – rispetto a Space Panic. Il fatto curioso è che il personaggio chiave della storia all'inizio si chiamava semplicemente Jumpman. Ma i progettisti della Nintendo of America si accorsero all'improvviso dell'incredibile somiglianza fra il soggetto che avevano creato e

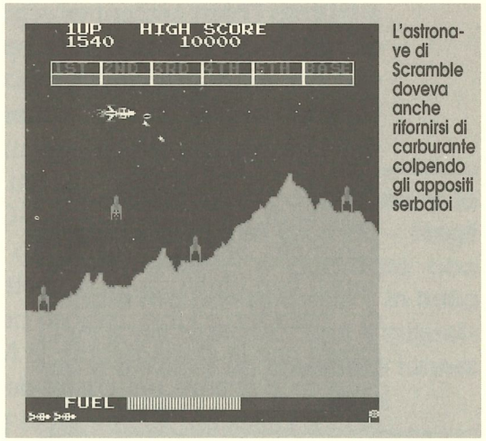
Con Donkey Kong irrompe il genere platform – L'innovativo Qix – Poderoso ingresso della Konami con Scramble e Frogger – Gorf, un clone... autorizzato

un magazziniere della ditta, un certo Mario Segali, ed ebbero la straordinaria intuizione di ribattezzarlo in tal modo. Mario, più avanti, sarà affiancato dal fratello "Luigi", dando vita alla più lunga saga che la storia dei videogames ricordi, anche se vissuta, dal 1991 in poi, esclusivamente sulle console.
In breve, ecco la saga Donkey Kong-SuperMario:

- Donkey Kong (1982) – Jumpman risale alcune piattaforme, ambientate in una sorta di cantiere edile, per liberare Pauline dalle grinfie di Donkey Kong.
- Donkey Kong Junior (1982) – Mario (ex-Jumpman) ha catturato Donkey Kong, quindi il giocatore controlla una piccola scimmia che deve andare al liberarlo.
- Donkey Kong3 (1983) – Un nuovo carattere, Stanley, deve uccidere degli insetti che infastidiscono Donkey Kong e condurlo, nel contempo, verso la parte superiore dello schermo.
- Mario Bros (1983) – Mario è alle prese con animali di vario genere: il suo obiettivo è di sbarazzarsene, facendoli cadere nell'acqua, colpendo con la testa la piattaforma su cui essi scorrono.
- Vs.SuperMario Bros (1986) – Mario (o il fratello Luigi) devono restaurare il regno dei Funghi liberando la principessa dalla prigionia del Re Koopa. Il gioco è ascorrimento orizzontale e Mario distrugge i namici saltando su di essi.
- SuperMario Bros 2 (1988) - Mario e la sua gang, entrati nel Sub-Con, combattono contro i Shy Guys e altri nemici, mentre sono in marcia per incontrare il boss, Wart, la cattiva lucertola.
- SuperMario Bros 3 (1988) – Mario and Luigi attraversano 8 mondi in cui i Goombas e i Koopas sono più grandi del normale.
- SuperMario Worlds (1991) – Mario e Luigi alla scoperta di nuovi mondi, fa cui la foresta e la casa dei fantasmi.

Tornando al 1982, insieme a Donkey Kong, ci sono altre hit da menzionare.
Qix (Taito) fu l'iniziatore del genere "puzzle", quantunque tale

termine sarà poi affrancato a giochi strategici tipo Tetris. L'obiettivo, infatti, era quello di riempire almeno il 75% di un rettangolo a pieno schermo, componendo una serie di rettangoli al suo interno. L'operazione si svolgeva manovrando un punto luminoso, che non solo era inseguito, sulle linee tracciate dallo stesso, da minuscoli nemici, ma era anche ostacolato da un raggio (il Qix per l'appunto), che cambiava costantemente nelle dimensioni e nelle posizioni. Paradossalmente, Qix ebbe minor fortuna rispetto ai titoli che ispirerà nelle epoche successive, a cominciare dalla serie di Gal's Panic, disegnati su sfondo sexy.
Il 1981 fu anche l'anno di Scramble, che lanciò nel gotha internazionale la Konami, casa fondata a Kobe (Osaka) nel 1969 da Kagemasa Kozuki – già riparatore di juke-box, che ne è ancor oggi il CEO (Chief Executive Officer) – (la sua prima apparizione nel settore avvenne con Astro Invader, di cui si hanno buoni ricordi in Giappone).



L'astronave di Scramble doveva anche rifornirsi di carburante colpendo gli appositi serbatoi

Sebbene il concept di Scramble ricalcasse quello di Defender, Scramble era di gran lunga più...videogioco. I suoi scenari, supportati da un'originalità e da disegni molto gradevoli, costituivano un'attrattiva in più per il giocatore, intento a sventare le minacce dei nemici di aria e di terra e, al tempo stesso, a non andare a sbattere contro le rocce e le muraglie che gli si facevano di fronte, prima che egli raggiungesse la base. Stranamente, Scramble ebbe un solo sequel, Super Cobra, per altro poco celebrato, ma ispirò una serie di giochi di successo come Vanguard, R-Type, e Gradius.
Sempre della Konami era anche il Frogger – la famosa ranocchia che attraversava la strada schivando le auto che correvano

all'impazzata sia da destra che da sinistra – quantunque sia stato commercializzato esclusivamente col marchio Sega/Gremlin. Non si può parlare di appropriazione indebita, in quanto la Konami cedette a quest'ultima i diritti per la produzione arcade in America. Ma quando la Sega decise di crearne una versione per console, affiorarono dei conflitti che impedirono al gioco di avere dei sequel ufficiali, almeno fino al 1991, anno in cui la Sega stessa lanciò Ribber. Frogger, comunque, scatenò un'autentica mania in America, alimentando un prolifico merchandising. Non solo, esso ispirò addirittura la trama di un film, Seinfeld, dove un appassionato del gioco, dopo essere riuscito finalmente a battere l'high score, per celebrare l'impresa ebbe la folle idea di vestire in prima persona i panni della rana: con la sua auto, sfidò la sorte attraversando a tutta velocità una grande strada trafficata, ma le cose gli andarono male, perché un camion gli finì addosso, con la conseguenza che è facile immaginare.
Minori, ma comunque discreti successi accompagnarono anche l'uscita di Vanguard (Centuri-Cinematronics), uno spaziale stile Scramble, Stargate, realizzato da Eugene Jarvis (Vid Kidz/Williams) con l'intenzione di mettere a più dura prova i recordmen di Defender, e Gorf, curioso perché è uno dei pochi cloni autorizzati che la storia ricordi: la Midway, infatti, ottenne da Taito e Namco le licenze per creare delle versioni ridotte di Space Invaders e Galaxian, abbinandole poi a tre variazioni sul tema dell'Invaders stesso, disegnate da Jay Fenton: ne venne fuori un bel gioco in 5 fasi, che verrà a lungo sfruttato dalle console casalinghe.

Il videogame, un fenomeno... diabolico

L'evento che aprì il 1982 non fu di carattere tecnologico o commerciale, bensì giornalistico. La prestigiosa rivista americana Time dedicò la copertina del numero di gennaio al fenomeno videogames, con il titolo: *"Gronk! Flash! Zap! – Video games are blitzing the world"*, che introduceva un articolo di ben 8 pagine sull'argomento. Lo spunto era stato offerto da un evento sensazionale: un quindicenne di nome Steve Jurassek aveva totalizzato con Defender ben 15.963.100 punti. Per dare l'idea di quanto fosse eclatante quel punteggio, basterà dire che Defender era uno dei giochi più difficili a quei tempi, tanto che un giocatore esperto, se incappava in una buona giornata, poteva al massimo totalizzarvi 500.000 punti.

I giochi elettronici conquistano le prime pagine dei giornali - Negli States l'evento è guardato con stupore ma con simpatia - In Italia i toni sono piuttosto aspri e sospettosi e a Roma un assessore tuona: il videogame non è cultura!

Molti interessanti, in quel contesto, sono le opinioni raccolte dai redattori di Time girovagando nelle sale giochi.
A Washington incontrarono un uomo di mezza età, con occhiali e impermeabile, alle prese con un Star Castle.
"È un avvocato e dice: «Preferirei che non faceste il mio nome. Questo è il mio posto segreto; se mia moglie lo sapesse si arrabbierebbe. Del resto non ci vengo molto spesso». Ma due ore dopo era sempre là a gareggiare. E sempre a proposito di rapporti coniugali, Ann Williams, che lavora in un istituto di bellezza a Union Park, in Florida, ammette di avere speso in una sola volta 15 dollari per giocare e di non aver detto nulla a suo marito, anche se non si sente colpevole. «È denaro mio, dice, l'ho guadagnato. Non ci sono molti divertimenti

nella vita. Cosi mi distraggo. Non ho mai preso niente cosi sul serio come questo gioco». Del resto, nello stesso istituto di bellezza, le impiegate avevano scoperto degli apparecchi nei dintorni, uno in una gelateria e un altro altrove. Ma quando la padrona, Linda Starkweather, si rese conto che esse finivano con lo spendere da 3 a 4 dollari per volta, pensò che tutto sommato valeva la pena di installare un apparecchio nel suo locale. «Stamattina, vi abbiamo già speso tutto quello che avevamo guadagnato con le mance», dichiara allegramente una delle impiegate. Ad Hollywood, il produttore Frank Marshall ritiene che i videogiochi «sono una gran cosa se volete bloccare per quindici minuti le vostre preoccupazioni. Quando state girando un film, avete sempre un alto tasso di adrenalina, che viene assorbito dal gioco e finisce col liberarvene». Egli riferisce anche che, mentre girava il suo ultimo film, aveva installato un gioco nel suo ufficio, ma a un certo punto la situazione gli sfuggì di mano, tanto che molti dei dipendenti dovettero essere licenziati perché passavano tutto il tempo a giocarci. Due dentisti di Manhattan, Phil Pierce e Jannette Tejada, tengono un apparecchio nella sala di attesa dei clienti. A Fort Eustis, Virginia, l'esercito si serve di un apparecchio modificato come strumento di addestramento al tiro. Ma ancora più interessante è l'uso terapeutico che si fa dei giochi. Alla scuola di medicina della famosa università John Hopkins, il centro di studi sull'epilessia si serve di apparecchi automatici per determinare l'effetto di talune medicine sulle capacità motorie e di apprendimento. II dottor Eleen Vining, dello stesso centro, afferma che i bambini si sottopongono molto volentieri alle prove di coordinazione occhio-mano effettuate con questi apparecchi. Dalla medicina all'insegnamento. II «Capital Children's Museum» di Washington si serve di tecniche del gioco automatico, come rapido cambiamento di colori e veloce interazione tra macchina ed operatore, per l'addestramento preliminare degli studenti di computerizzazione. Ai bambini più piccoli si può insegnare il concetto di misura con un gioco di animazione nel quale un verme affamato mangia segmenti da un centimetro uno dopo l'altro. Se siano gli adulti o i ragazzi i maggiori consumatori di gioco automatico, è forse da vedersi. Sta di fatto, però, che le ditte costruttrici molto spesso chiamano dei ragazzi per fare loro provare dei prototipi e sentire cosa ne pensano; chiedono il loro parere su tutto: tecnica, psicologia, informatica".

Anche in Italia, in effetti, gli organi di informazione cominciarono contestualmente a dedicare maggiori attenzioni ai videogames, al di là degli eventi "canonici", vale a dire le fiere di Milano e Roma. Non sempre, però, i giudizi erano lusinghieri. Anzi, con una latente preoccupazione, data dal fatto che il fenomeno stava ormai offuscando la grande epopea dei flipper, stringendo in una morsa fatale soprattutto i giovanissimi. La Gazzetta del Mezzogiorno (29 dicembre 1981), ad esempio, rinominò le sale giochi "Sale di flipperanza – enormi saloni stracolmi di giochi elettronici dove ogni sera la gente si accalca alla ricerca di un alibi di relax". E Il Mattino (3 gennaio '82): "Tanti invasori carichi di miliardi – Il boom dei giochi elettronici ha cancellato i flipper." Addirittura più drastico il Giornale del Sud (6 gennaio '82): "Con le macchinette è già guerra aperta – La città è stata invasa dalle sale di ricreazione elettronica"; e, in un articolo di accompagno: "Una lotta a caccia di record per combattere la solitudine." L'Unità (10 gennaio '82) titola nostalgicamente: "Flipper, amore mio, marzianetto non ti avrà". Immancabilmente, apparvero anche i primi articoli mistificatori, a sfondo psicologico, "Assuefazione da videogames – I giochi elettronici modificherebbero la personalità" (La Stampa, 13 gennaio '82), e sociologico: "Sale da gioco: un pericolo

Nel 1982, dopo Time, anche l'Espresso dedicò la copertina al fenomeno videogames

per i giovani, ma mancano le basi legali per frenarle" (Giornale del Popolo, 11 marzo '82).
La "summa" delle opinioni pro e contro venne riportata nell'articolo pubblicato da L'Espresso (28 febbraio '82), che al tema riservò anche l'intera copertina.
Prendendo le mosse dall'inaugurazione della sala Giocagiò a Roma-Quartiere Prati (che è stata a lungo il principale punto di riferimento per i videogiocatori capitolini, Luneur a parte), la redattrice Lia Quilici raccontò in 6 pagine tutto quello che bisognava sapere su questo fantastico modo, senza trascurare l'inevitabile parallelo coi flipper. Piuttosto indicativo il capitolo conclusivo, sottotitolato: "Il videogame non è cultura!", nato da una dichiarazione dell'assessore al traffico del Comune di Roma De Felice, resa nel commentare la scelta dell'Arci di collocare una ventina di videogames al Maestoso, il primo cinema multisala della capitale, inaugurato proprio in quei giorni.
Ma questo, in fondo, non è altro che un esempio del malessere che nei primi anni '80 cominciò ad affiorare, in seno alle amministrazioni locali, nei confronti delle sale-giochi. Il primo ad entrare in azione fu il Comune di Firenze, che nel luglio del 1980 respinse la domanda per l'apertura di una sala giochi "per motivi di opportunità socio-morale". L'ordinanza fu poi sconfessata dal Tar, ma da allora assisteremo ad un'interminabile sequela di situazioni analoghe, molte delle quali concernenti anche le restrizioni sui limiti d'età, che si protrarranno fino agli inizi del decennio successivo.

L'Italia che avanza

L'industria internazionale, intanto, stava cominciando ad avvertire i primi segnali della crisi – che poi esploderà nel 1983 – vuoi per l'annoso problema delle copie, circolanti in gran quantità, vuoi per la recessione economica e l'inflazione che erano avvertite anche un po' ovunque.
Nonostante ciò, i nostri produttori mantennero inalterata la propria fiducia nei confronti del mercato. Come la Zaccaria con Cat n' mouse, una simpaticissima sfida gatto-topo rallegrata da svariate musiche riprodotte ad alta fedeltà, ed Eyes, un gioco in 8 fasi ambientato in un labirinto in cui degli occhi, personaggi inusuali, si affrontavano lanciandosi occhiate micidiali. L'AEA di Padova, proprio allora visse il suo periodo d'oro, grazie all'ideazione di Arcade Super Reflex, un tiro in chiave fumettistica (con fucile o pulsanti) e Rollin-Ball, un gioco del tutto innovativo, dove bisognava condurre delle palline verso le buche e farle saltare al loro interno: entrambi i progetti sbarcarono in America, commercializzati dalla Taito. In quell'anno l'Olimpya uscì con D-Day (guerriglia), mentre la Model Racing inventò la Pallanuoto.

L'industria nazionale scopre il "prontoscheda" e si afferma anche nel campo della componentistica - I problemi derivanti dalla mancanza di standard nei cablaggi

Già da tempo, però, il mercato si stava orientando verso soluzioni più economiche e cioè sui cosiddetti "prontoscheda", apparecchi universali nei quali è possibile alloggiare qualsiasi tipo di gioco. Il fenomeno avrà la sua piena affermazione nel 1983, al punto che su Automat (maggio), l'articolo sulla Fiera di Milano venne intitolato: "La fiera del prontoscheda". Nell'articolo di Maurizio Maneschi leggiamo: "*Per il mercato interno la situazione è piuttosto stagnante. I gestori continuano ad acquistare pochi appa-*

recchi nuovi, limitandosi ad inserire nelle vecchie macchine delle schede nuove. Molte ditte si sono quindi orientate verso la costruzione dei cosiddetti mobili prontoscheda, che hanno rappresentato la caratteristica di questa rassegna."

Occorre ricordare a questo proposito che lo sviluppo del cabinet universale, che portò l'Italia a primeggiare in Europa con le sue esportazioni, è stato determinato anche dall'introduzione contemporanea da parte della Model Racing e dell'Elmac, del "cablaggio universale" e dell'"uniplug".

A quei tempi, infatti, ogni produttore costruiva le proprie schede con connessioni "bordoscheda" diverse una dall'altra: la Konami, ad esempio, studiò un cablaggio a 18 pin, mentre la Sega puntò sul 22 e la Capcom sul 28 (sarà poi quest'ultimo a diventare lo standard universale, essendo più espandibile rispetto agli altri). Pertanto, era necessario realizzare un cablaggio identico per tutti i prontoscheda, tale da prevedere tutti i possibili comandi esterni (leve, pulsanti, altoparlanti, alimentazioni, service, test, ecc), interponendo un "universal plug" che mettesse in comunicazione le uscite della scheda con le entrate del cablaggio, tramite appositi fili interconnessi.

Ci sarebbero voluti 6/7 anni perché i costruttori giapponesi si mettessero finalmente d'accordo per costruire schede con la famosa connessione *Jamma* (Japan Amusement Machine Association) a 28 pin, rendendo la vita più facile a tutti. In Italia, dove lo standard divenne inizialmente il 22 pin, passerà del tempo prima di passare definitivamente al Jamma, sicché le aziende che assemblavano gli apparecchi furono costrette per diversi anni a costruire degli adattatori.

Ma questa fu solo una delle ultime tappe del progresso del settore della componentistica, che in pochi anni di esperienza era riuscito a trovare le soluzioni necessarie per aumentare la durata nel tempo dell'apparecchio. Essendo sottoposti a sollecitazioni inusuali, i cabinet richiedevano soluzioni ad hoc per quanto riguarda i monitor, i comandi, l'alimentazione, ecc. E, su questo, bisogna dire che l'Italia ha saputo dare (e continua a farlo) un

contributo notevole. Non riteniamo sia questa la sede per entrare nei dettagli dell'evoluzione tecnica di ogni singolo componente, ma brevetti come quelli dell'Hantarex nel settore monitor, della Edierre per joystick e pulsanti, della Eurobed per gli alimentatori, ebbero, in quella fase, una rilevanza di livello internazionale.

D-Day gioco di guerra realizzato dall'italiana Olympia

Altrettanto incisiva è sempre stata la presenza dell'industria nostrana nel ramo dei sistemi per l'accettazione del denaro e dei gettoni, nonché in quello dell'accesoristica in senso lato. Aziende come Maggi Coniature, Alberici, Bacchilega, Rubbini, Comestero, Top Imeag e, più recentemente, la Edue, hanno saputo costruirsi una solidissima reputazione, vantando, chi più chi meno, rappresentanze europee ed extraeuropee.

Entrare in competizione con le industrie tedesca e inglese, la cui qualità è riconosciuta per antonomasia, non era facile. Ma queste fabbriche, trasferendo su scala industriale una concezione produttiva prettamente artigianale, e migliorandosi costantemente sul piano tecnologico, sono riuscite ad ottimizzare il rapporto qualità/prezzo, sfondando su tutti i mercati. La cratività tipicamente italiana e la coscienza di dover adattare costantemente il manufatto alle esigenze della clientela, hanno fatto il resto.

1982: tanti videogames straordinari, ma incombe la crisi

In precedenza, dicevamo che il 1980 fu l'anno migliore della storia dei videogames. Ma, se questo è vero, il 1982 merita ampiamente la piazza d'onore: Q*Bert, Robotron 2084, Time Pilot, Tron, Burgertime, Pole Position, Zaxxon, Pengo e già potrebbe bastare; ma abbiamo anche Dig Dug, Joust (Williams), Moon Patrol (Irem), Space Duel (Atari) e Xevious (Atari).

Dovessimo star qui a parlare di tutti, per quanto meritano, dovremmo forse scrivere un libro a parte. Con l'arbitrarietà di giudizio che purtroppo siamo costretti ad invocare, ci soffermeremo solo su alcuni.

Bella annata, il 1982, contrassegnata da tanti titoli di successo - Tron, il primo videogame abbinato ad una pellicola cinematografica - Zaxxon, un tocco di...tridimensionalità - Pole Position, un driving strabiliante - Eppure già dall'anno dopo comincia la parabola discendente

Grazie a Tron (Midway), il videogames uscì finalmente dal suo limbo, entrando in stretta sinergia con il mondo cinematografico. L'omonimo film realizzato dalla Walt Disney, aveva per protagonista Jeff Bridges, che impersonava un programmatore intento a sventare la minaccia di un computer che aveva conquistato la propria "autonomia" divenendo una minaccia per il mondo intero; l'eroe si era fatto perciò risucchiare dal computer stesso in forma digitalizzata per eliminare il programma principale. Il film non ebbe all'inizio l'impatto sperato, sicché la Disney pensò di rilanciarlo affidando alla Bally/Midway il compito di creare un videogame ad esso ispirato. Fra i progetti presentati, fu scelto quello che riproponeva, in cinque giochi differenti, altrettante scene del film. Poiché non c'era abbastanza tempo per dare la necessaria continuità agli stessi, Tron divenne un multi-game in piena regola. Sempre per la ristrettezza dei tempi, poi, la versione definitiva presentò solo 4 giochi. Il quinto fu poi ripreso da Discs of Tron, uscito nel 1984. Nonostante fosse stato messo in piedi in fretta e furia, Tron divenne un campione di incassi, trascinando al successo anche la riedizione cinematografica.

Q*Bert viene ricordato come la prima hit della Gottlieb, che un paio d'anni prima si era gettata nel settore videogames, raccogliendo inizialmente risultati alquanto fallimentari, anche perché si era affidata a licenze di seconda scelta.

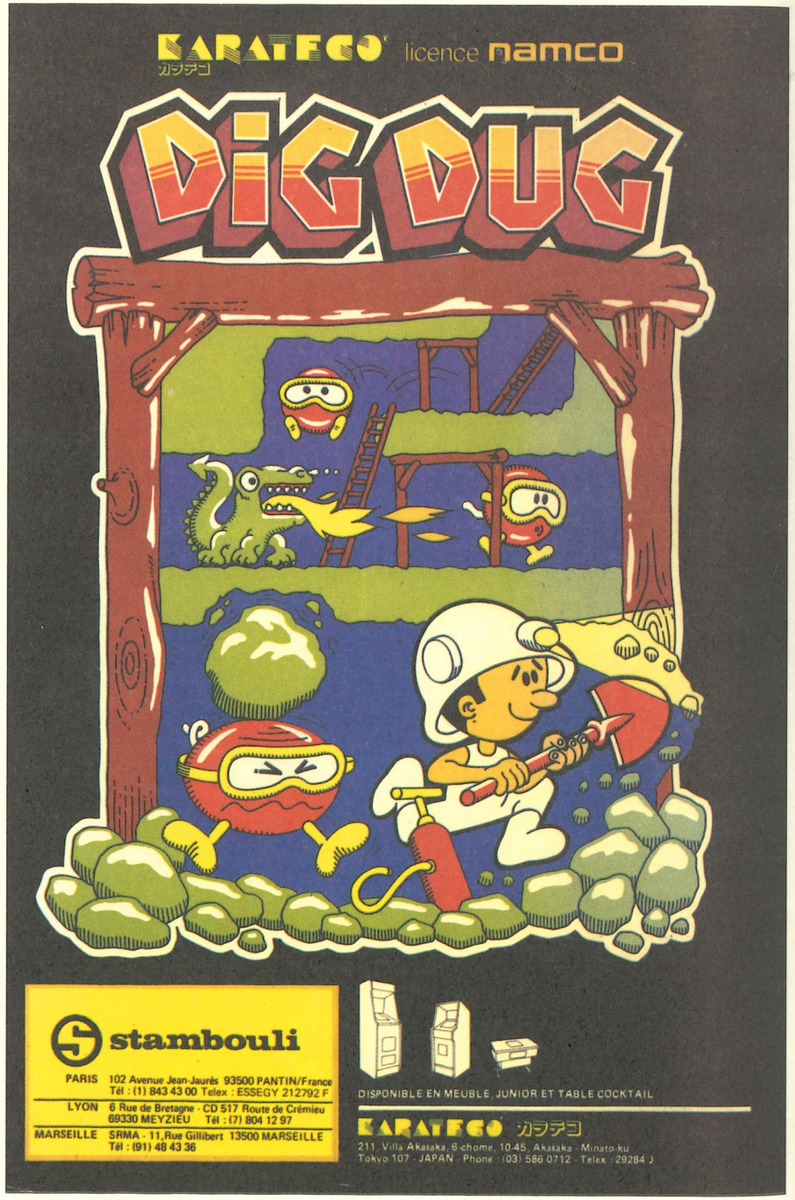
Gli strani segni che appaiono sul fumetto di Q*Bert componevano il nome dato inizialmente al gioco

La svolta, avvenne con l'arrivo di Jeff Lee che, quasi casualmente, durante le sue attività di ricerca, creò sul suo computer uno scenario composto da cubi. Il particolare effetto tridimensionale che si presentò ai suoi occhi gli fece accendere una lampadina che lo porterà ad inventare Q*Bert. Nome dalla lunga storia, che in sintesi è la contrazione Cubert, la quale a sua volta discende dalla fusione delle parole Cube e Hubert (quest'ultimo, forse, era il nome di uno dei collaboratori di Lee). Fu un'idea straordinaria: il protagonista, un buffo marzianetto col naso a tromba, doveva saltare su tutte le facce dei cubi, facendo attenzione a non cadere di sotto e a non incappare nei vari nemici che gli si presentavano di volta in volta. Nel nostro Paese, Q*Bert ebbe un notevole impatto, tanto che, come al solito, affiorò il problema delle copie. Mario Chinea (Dicoma) denunciò il fatto alle

autorità, facendo scattare controlli su tutti il territorio...ma la faccenda si risolse in un nulla di fatto.
Zaxxon (Sega) fu l'esempio di come la voglia di tridimensionalità potesse trovare sfogo, pur in presenza di tecnologie ancora non in grado di supportarla nel senso "vero" del termine. La sua uscita fece scalpore, soprattutto in virtù della particolare prospettiva (tecnicamente definita isometrica) dalla quale il giocatore osservava i movimenti impressi alla propria astronave, intenta a mettere "a ferro e fuoco" una base spaziale, per poi fuggire nel buio dell'universo. Non era facile orientarsi, capire soprattutto a quale altezza l'astronave si trovasse rispetto all'ostacolo che stava per affrontare, perciò i "crash" erano piuttosto frequenti. Per molti utenti il senso di confusione che provavano nel misurarsi con Zaxxon non perse d'intensità nei successivi approcci col gioco. Insomma, questo game fu probabilmente il primo a creare una sorta di club di élite a cui era ammessa solo una stretta cerchia di giocatori.
Mentre ancora non si era esaurito l'eco dei fasti della Monaco GP, verso la fine del 1982 la Namco ampliò notevolmente gli orizzonti delle guide con Pole Position. L'apparecchio, in effetti, fu fabbricato e distribuito negli Usa dall'Atari e col marchio della casa californiana giungerà poi in Europa. Ma non c'è nulla di strano: proprio in quel periodo il CEO della Namco Masaya Nakamura acquistò la maggioranza dell'Atari e mandò a dirigerla il fidato vicepresidente Hide Nakajima, chiamando inoltre dall'Irlanda il general manager Kevin Hayes (oggi presidente di Namco Usa). Pole Position ripagò largamente l'intuizione di Nakamura, tant'è vero che la popolarità di questa guida fu tale da far digerire tranquillamente alla clientela il raddoppio del costo della giocata, introdotto in quel periodo negli States, da 25 a 50 cents. Ma cosa aveva di così attraente quel gioco? Innanzitutto, il fatto che simulasse una vera gara di Formula 1, dove prototipi molto dettagliati si misuravano sui veri tracciati del circuito mondiale (fatta salva qualche ovvia approssimazione), con giro di qualificazione e

Monaco GP e la sua versione Mini ebbero eccellenti riscontri di pubblico nel nostro Paese

Dig-Dug è uno degli indimenticabili del genere labirynth

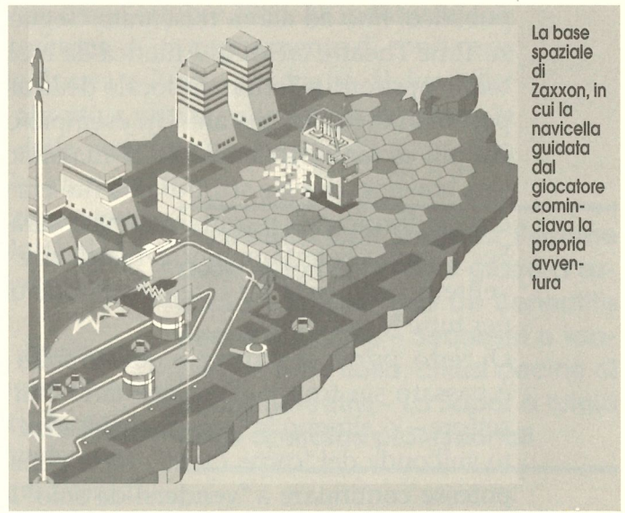


Con Dribbling, l'industria italiana fece parlare di sé in tutto il mondo

gara a tempo. Più o meno, è lo schema che ancor oggi è applicato ai racing game.
La Sega, però, non rimase a guardare. Sospinta anche dal fatto che la sua Monaco GP, per quanto ricca di features, non coinvolgesse pienamente il giocatore, proponendo una visione dall'alto, la casa giapponese replicò a Pole Position lanciando Turbo. Le caratteristiche di Monaco, più la visuale in prima persona, qualche implementazione nei tracciati e un cabinet che riproduceva un'auto reale, permisero a Turbo di conquistarsi facilmente un posto di riguardo nelle sale giochi. Ma la gioia dei giapponesi durò poco, perché Pole Position rimase tale...di nome e di fatto e la versione 2 uscita nell'83 ne amplificò ulteriormente i trionfi.
"*Fu da allora* – sottolinea Tiziano Fagioli, titolare dell'Elettronolo di Firenze, che nel corso della storia è stato distributore ufficiale di alcune delle maggiori case mondiali – *che iniziò la grande epopea delle guide. Tali apparecchi, infatti, per tutti gli anni '80 sono stati un'autentica panacea per i gestori, dato che erano gli unici a funzionare a tempo e, nei bar, duravano molto più a lungo rispetto ai normali videogiochi. Il motivo? Questi ultimi, una volta entrati nei bar, venivano letteralmente presi d'assalto dai ragazzi, i quali, dopo pochi giorni, riuscivano a completare tutti gli stage, rendendo il gioco immediatamente superato. La sfida a tempo, invece, si rinnovava costantemente, perché c'era sempre un record da battere.*"
Assolutamente unico nel suo genere si presentò, nello stesso anno, Burger Time. Un colpo studiato con intelligenza dalla Bally Midway – che lo ottenne in licenza dalla Data East giapponese – in quanto il gioco ironizzava su una delle caratteristiche peculiari della società americana: la passione per i panini (e le paninoteche). L'idea fu talmente azzeccata che Mr.Wimpy, una delle catene di fast-food più importanti, sponsorizzò uno dei cloni di Burger, dedicato alla console Spectrum. Si trattava, in sostanza, di un platform nel quale un cuoco era condannato a correre dietro a varie cibarie, che proprio non ne volevano sapere di fare da condimento all'hamburger.

Time Pilot (Konami) era una battaglia aerea in stile cartoon attraverso i tempi: si partiva dal 1910, quando gli avversari erano biplani e mongolfiere; si proseguiva col 1940, contro WWII e B-25; nel 1970 si affrontavano degli elicotteri; nel 1982, si combatteva contro jet e B-52; nel 2001, infine, i nemici non potevano che essere gli Ufo.
Xevious (Atari), fu l'iniziatore dell'epopea delle battaglie aria-terra con scorrimento verticale, che conterà innumerevoli evoluzioni. Robotron 2084 (Vid Kidz/Williams), si impose al grande pubblico per la sua straordinaria intensità: uno "sparatutto" su sfondo nero, nel quale si affrontavano robot dalle più varie fogge; la particolarità, nella versione originaria, stava nella presenza del doppio joystick, uno destinato agli spostamenti, l'altro agli spari, nelle quattro direzioni. Dig Dug (Namco-licenza Usa Atari) – che fu il primo videogame ad essere accompagnato da una vera e propria campagna pubblicitaria, attraverso il canale cinematografico – aveva per protagonista un buffo pupazzetto che scavava dei tunnel sotto terra per fare in modo che i massi disseminati all'interno potessero cadere nelle cavità dove erano piazzati i draghetti nemici.
Simile nella concezione era Pengo (Sega), in cui l'omonimo pinguino era intento nello spostare dei blocchi di ghiaccio, sia per schiacciare i suoi nemici (gli Sno-bee) sia per liberare la strada ai tre blocchi contenenti un diamante, che dovevano essere posti in fila lungo una delle pareti, oppure nel mezzo (in tal caso il punteggio bonus veniva raddoppiato).
Popeye (Atari) fu il primo tentativo "ufficiale" (cioè su licenza) di trasportare nei cabinet un eroe dei fumetti. Il gameplay ricalcava quello di Donkey Kong, ma era molto ben costruito, essendo suddiviso in tre fasi, diverse negli obiettivi da raggiungere e nel disegno dei fondali. A differenza di quanto avvenne in molti altri Paesi, per l'Italia Popeye fu un'autentica hit.
Siamo pronti per saltare nel 1983, o meglio, in un nuovo anno zero, quello dei laser game. Iniziatore di quella che doveva essere la nuova frontiera dei videogiochi fu Astron Belt (Sega) che,

grazie all'utilizzo di un disco laser, era dotato di immagini e di sound altamente realistici, nettamente superiori a quelli visti sino ad allora: era una battaglia spaziale, in cui scene originali furono abbinate ad altre riprese da vari film di fantascienza. Sarà poi il mitico Dragon's Lair, uscito poco dopo, ad esprimere tutte le potenzialità (e, purtroppo) i difetti di questa nuova tecnologia, tanto sofisticata quanto delicata, e quindi poco avvezza ad un uso coin-op, dove le sollecitazioni del sistema sono portate all'estremo. Ne riparleremo diffusamente tra breve, nel capitolo intitolato "L'illusione dei laser game".



La base spaziale di Zaxxon, in cui la navicella guidata dal giocatore cominciava la propria avventura

La via del laser, dunque, fu ben presto abbandonata e solo verso la fine degli anni '80 l'industria riuscirà a trovare una via alternativa agli usuali sistemi grafici, quando il solito Eugene Darvis (1988) sperimentò il sistema rotoscoping, col quale era possibile trasformare pellicole cinematografiche in animazioni per computer. Il primo gioco così realizzato fu Narc, ma il vero trionfo, per questa tecnologia, sarà Mortal Kombat. La parentesi aperta da Astron Belt e Dragon's Lair, servì comunque all'industria per rivitalizzare un mercato ormai giunto alla saturazione, un po'ovunque. I chiari sintomi della crisi che, per la prima volta, stava colpendo il coin-op, si ravvisano innanzitutto nella sofferta decisione che l'Atari prese nei primi mesi dell'83, licenziando ben 1700 dipendenti, per poi ridurre di un altro 25% gli organici en-

tro l'estate. Gli incassi, negli States, diminuirono di colpo del 40% e quasi la metà delle sale giochi fu costretta alla chiusura.
In Italia, invece, la situazione non era ancora così critica, ed anzi, l'avvento di giochi di fantasia come Pac-Man, Burger Time, Pengo, Popeye ecc. attirò nella sfera degli appassionati una consistente porzione di pubblico femminile, che certo non poteva provare particolari emozioni nel combattere contro mostri, navicelle spaziali e robot di vario tipo. Non solo, si cominciò ad avvertire l'esigenza di creare nuove ambientazioni per i videogames, in modo da permetterne la fruizione anche ad altre fasce di pubblico, fino ad allora trascurate. Seguendo l'esempio dei Pizza Time Theatre creati in America da Nolan Bushnell, i F.lli Bertolino aprirono a Torino un locale dedicato alle famiglie, in cui si poteva mangiare e giocare. Un esempio che, in realtà non attecchì più di tanto, solleticando al massimo l'interesse di qualche sala bowling, che già strutturalmente era concepita per diversificare le forme dell'intrattenimento. Sarà poi con l'avvento dei Fec (Family entertainment centers) che il gioco elettronico diventerà realmente un integratore dell'offerta di tempo libero, per tutte le fasce d'età.
Di certo, prima di arrivare a questo salto di qualità, di tempo ne è passato sin troppo. Dispiace dirlo, ma è così: gli operatori di settore – o almeno la larga maggioranza – hanno sempre vissuto sull'onda del "carpe diem", forse pensando che il videogame potesse continuare a "vendersi da solo" all'infinito e quindi che non necessitasse di ambientazioni particolari. D'altro canto, vista la difficoltà che allora si incontravano nell'ottenere la licenza per installare una sala giochi, i giochi elettronici presero la strada dei circoli ricreativi, dove per altro i regimi autorizzatori e fiscali erano estremamente semplificati.

Italia: la piaga dei videopoker

Quando si parlava di circoli, però, il sinonimo di "bisca" era, purtroppo, tutt'altro che inappropriato. Locali fumosi, spesso ricavati in magazzini oscuri e malconci, dove proliferava il gioco d'azzardo in tutte le sue forme, videopoker e slot-machine compresi.
La repressione si intensificò nell'ottobre 1983, all'indomani dell'omicidio di Luigi Celi, vittima di un regolamento di conti nella sua sala biliardi in Viale Eritrea a Roma, per mano di due killer che, come la stampa si affrettò a riferire, volevano conquistare la supremazia nel racket delle macchinette illegali. Da allora non passerà giorno che la stampa non riportasse gli aggiornamenti sulle operazioni condotte dalle forze dell'ordine, impegnate a setacciare tutta la città.

L'omicidio Celi scatena l'azione delle autorità contro il gioco d'azzardo – Il boss Aldo De Benedittis riesce a fuggire – Sequestri a tappeto in tutta italia, chiusi decine di circoli ricreativi – La Sapar a tutela degli operatori professionali

Decine di locali chiusi, altrettante persone indagate, centinaia di apparecchi sequestrati. E nella rete finì ben presto anche uno dei boss Aldo De Benedittis, il quale però riuscì a darsela a gambe. Altre beffe, per le autorità, furono l'incendio doloso che distrusse uno dei depositi giudiziari nel quale erano stati collocati i giochi elettronici fuorilegge, e il furto subito da un altro deposito.
Un ottobre caldissimo, insomma, anche perché le indagini si estesero in tutta Italia, dal Veneto alla Sicilia. Nel frattempo, l'Associazione dei gestori Sapar si affrettò ad emanare un comunicato con il quale prese decisamente le distanza da chi lavorava illegalmente, per salvaguardare l'immagine degli operatori onesti. Ma poi avvenne un altro, duplice omicidio: i fratelli

Cason, malviventi con numerosi precedenti, furono assassinati all'inizio di novembre, sempre a Roma. I motivi per farli fuori potevano essere tanti, ma per i giornali l'ipotesi più accreditata non poteva che essere quella della "guerra tra distributori di videogame", come titolò il Corriere della Sera (6 novembre).

Il comunicato antivideopoker diffuso dalla Sapar sulla Rivista Automat nei primi anni '80

L'Enada, giunta alla 12° edizione, smorzò fortunatamente i toni delle polemiche, che comunque riprenderanno subito dopo, anche perché, purtroppo, il fenomeno videopoker, per quanto ridimensionato, era bel lungi dallo scomparire. E molto difficile era, per gli operatori professionali – quelli che lavoravano coi normali videogames, coi flipper, con i calciobalilla e i juke-box – far capire che l'Automatico era ben altra cosa. D'altro canto, in un clima come quello, bastava una "virgola" per gettare ulteriore discredito sulla categoria. Così, finì per far notizia persino il fatto che i giudici, in due diverse sedi, avessero condannato società italiane che avevano "copiato" il brevetto Atari Centipede, ridenominandolo Millepiedi in un caso e Vermetto magico in un altro (dicembre '83/gennaio '84).

L'illusione dei laser game

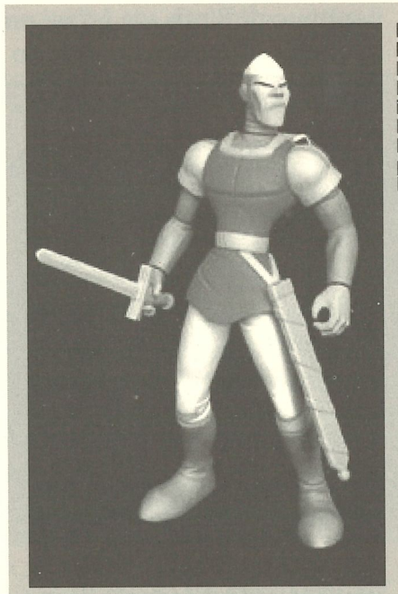
Tornando sui binari della nostra cronologia, il 1983 non si aprì in maniera eclatante e se non fosse stato per Dragon's Lair (uscito nel mese di giugno), ben pochi sarebbero i motivi per ricordarlo. Possiamo partire da Gyruss (Konami), un incrocio fra Galaga e Tempest con audio stereofonico, disegnato da quel Yoshiki Okamoto che verso la fine del decennio inventerà la saga di Street Fighter. Poi, Elevator Action, l'ennesimo platform, firmato Taito; Tapper (Bally/Midway), simpatico gioco ambientato in una birreria, che fu direttamente sponsorizzato dalla Budweiser, il cui marchio apparirà spesso e volentieri nelle varie schermate; Spy Hunter (Bally/Midway), il primo abbinamento fra driving e shooting essendo provvisto, sul volante, di 5 tasti che attivavano varie armi e azioni di disturbo (fumo, olio); Star Wars (Atari), gioco su licenza che riprendeva un po' tutta la saga di Guerre Stellari ed era contraddistinto da design e sistemi di controllo molto avanzati rispetto agli standard di allora, tanto da risultare attuali ancor oggi; MotoRace Usa (Williams), una sorta di viaggio a tappe attraverso gli States, dove la vista dall'alto veniva alternata a quella in prima persona, nel momento in cui il pilota entrava in una città; Sinistar (Williams), una bella evoluzione di Asteroids; Nibbler (Rock Ola), il "serpentone" stile Pac-Man riportato in auge nei nostri giorni dai telefoni cellulari col nome di Snake.

Dragon's Lair, una meraviglia con tante... magagne - Portraits, un rivoluzionario progetto italiano che non ha avuto la fortuna che meritava - Zaccaria sfonda con Money Money - Spy Hunter, primo abbinamento fra guida e shooting

Discorso a parte va fatto per Subroc3D (Sega), configurabile co-

me un significativo passo avanti verso la tridimensionalità. Era un classico sottomarino, interfacciato da uno speciale visore che dava straordinaria profondità alle immagini; l'effetto 3D era incrementato dalla presenza, all'interno del visore, di due dischi rotanti, per metà neri e per l'altra metà trasparenti, il cui movimento sincronizzato dava all'occhio una visuale soggettiva di realismo ma raggiunto fino ad allora. Gli immancabili problemi tecnici, purtroppo, ne frenarono la diffusione.
Sul fronte italiano, menzione d'onore per l'indimenticabile Money Money, un "guardie e ladri", che forse è stato il miglior videogioco mai prodotto dalla Zaccaria, e per Portraits dell'Olympia. Su quest'ultimo vale la pena di soffermarsi, perché anticipò straordinariamente i tempi, sia per le sue inedite caratteristiche hardware, sia per l'assoluta originalità del concept. Il gioco consisteva nel centrare e fotografare degli animali presenti in diverse ambientazioni: savana, foresta, ecc. L'abilità stava nello scattare quante più fotografie possibili centrando gli animali in corsa, avendo a disposizione un certo numero di scatti su un rullino virtuale. Situazione diametralmente opposta a quanto eravamo soliti vedere nei videogames di allora, dove l'obiettivo era "uccidere". La novità sostanziale, a livello mondiale, era però la digitalizzazione dell'immagine del giocatore che aveva totalizzato il punteggio più alto e che rimaneva impressa nel video, in demo, fino a quando un altro non raggiungeva un punteggio superiore: concetto che fu ripreso solo vent'anni dopo da alcuni tipi di touch screen.
"*Quando entrai in Olympia* – ricorda l'ing.Tiziano Tredese, che partecipò al progetto – *Portraits era già verso lo stadio finale ed un prototipo "assolutamente top secret" stava girando sull'emulatore. Il gruppo di lavoro era composto da Livio, ideatore e coordinatore generale, Boux, progettista software, Bruno, ideatore hardware, Cortez, disegnatore, Ernesto, l'informatico, ed il sottoscritto. Dopo alcuni incontri collegiali, dove avevo il solo compito di capire tutto il lavoro fatto in precedenza, iniziato un anno prima, feci una domanda: "ma quand'è che il giocatore "muore"? In realtà il gioco finiva quando il*

rullino era esaurito, ma tutto questo secondo me non dava "grinta" al gioco. Detto, fatto. Sono state introdotte delle scimmie che, tirando delle noci di cocco, tramortivano il fotografo poco accorto."
"*Da questo aneddoto* – conclude Tredese – *ne è derivato un grande e saggio insegnamento: per fare dei buoni giochi non erano sufficienti dei grandi tecnici, ma occorreva coinvolgere dei grossi team comprendenti anche psicologi, sociologi, ecc. Portraits, comunque, venne portato a compimento e inserito in un bel prontoscheda, anche questo assolutamente innovativo perché prevedeva la plancia inox in acciaio, serigrafata e ricoperta con vernice trasparente essiccata in forno. Ebbe un bel successo anche all'estero, però il suo elevato costo (non poteva infatti essere venduto in kit) e la presenza contemporanea sul mercato di tanti "mostri sacri", come Amidar, Tron, Q*Bert, ecc., ne decretò rapidamente la fine."*



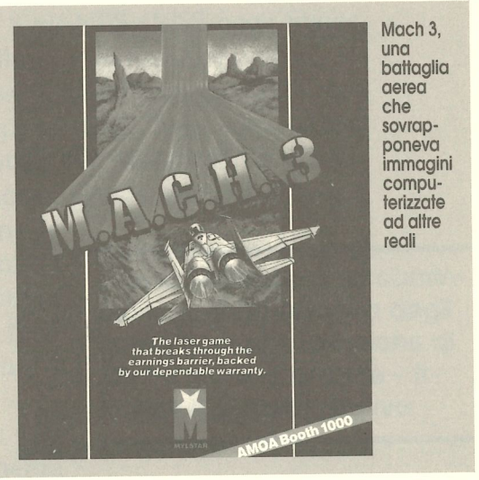
Dirk, l'eroe di Dragon's Lair intento a liberare la principessa Daphne

Ed eccoci finalmente ai giochi laser. La loro presentazione avvenne ufficialmente durante un'AMOA che si tenne, per la prima volta, a New Orleans. L'idea era talmente innovativa che lasciò di stucco i soliti "turisti per caso" del gruppo di operatori dell'Automatico italiano, che nei giorni precedenti l'apertura della fiera si erano preoccupati ben di più di scoprire una miriade di fumosi locali ove, al ritmo di un jazz casereccio, delle graziose ragazze si esibivano nelle prime forme di lap-dance.
Col senno di poi, vista la bassissima affidabilità dei laser game, bisogna dire che gli imprenditori che ne furono ammaliati e si impegnarono commercialmente per la loro distribuzione, forse

avrebbero fatto meglio a divertirsi bevendo della buona birra e visitando i luoghi cari al mitico Armstrong, piuttosto che gettarsi in tale avventura.
Ritornando comunque alla cronaca, il progetto di Dragon's Lair fu portato avanti da Don Bluth, (cresciuto nella culla della Disney Studio, per la quale realizzò diversi cartoon animati), insieme a Rick Dyer e alla Cinematronics, che crearono un'apposita venture, denominata Starcom. Mentre Astron Belt era in uscita, il gruppo di Bluth era ormai pronto a sfornare la sua meravigliosa creatura: un vero e proprio cartone animato interattivo dove il giocatore, con il joystick, non muoveva il personaggio, ma gli indicava solo la strada da percorrere, mentre con il pulsante gli permetteva di sguainare la spada. Ogni errore veniva pagato a caro prezzo: Dirk, il protagonista, diventava all'istante un mucchio di ossa che finiva in frantumi!

In Dragon's Lair era il computer a decidere le mosse di Dirk

Alcuni dati, per dare l'idea della grandiosità dell'opera: 70 persone impegnate nella sua creazione, 50.000 tavole disegnate; ben 6 minuti di gioco fra la partenza sino al raggiungimento dell'obiettivo finale; una spesa complessiva 1,3 milioni di dollari.
Tra le tante curiosità, il fatto che il castello nel quale Kirk doveva avventurarsi aveva ben 42 stanze, ma bastava superarne solo 18 per vincere. Per rendere il gioco più vario, il computer stabiliva di volta in volta, casualmente, il gruppo di stanze da proporre. Uscito nelle arcade americane il 1° luglio, aveva un prezzo pari a 4000 $, praticamente il doppio di quanto costavano i migliori videogame. La sua resa iniziale fu eccellente (circa 1400 $ la settimana, con giocata a 50 c.), ma la gioia degli operatori non durò più di due mesi. Il gioco non era poi così interattivo come prometteva di essere. Inoltre, andava spesso "fuori servizio", in quanto bastava che un giocatore gli desse un pugno per mandare in tilt il lettore Pioneer che si trovava al suo interno; non solo, il protagonista, fra una scena e l'altra, si concedeva una pausa di 2 secondi, che provocava un breve ma pur sempre fastidioso black out. Nonostante ciò, lo staff di Bluth si mise immediatamente al lavoro per il sequel di Dragon's Lair, denominato Space Ace: dal medioevo si saltava alla fantascienza. Col nuovo lettore Sony i difetti tecnici furono notevolmente limitati, ma la dinamica del gioco rimaneva poco coinvolgente e molte scene erano ripetitive.



Mach 3, una battaglia aerea che sovrapponeva immagini computerizzate ad altre reali

La strada dei laser games fu seguita pure dalla Gottlieb, con la sua consociata Mylstar che, sempre nell'83, uscì con M.A.C.H.3, battaglia aerea in cui il computer elaborava immagini reali, sovrapponendole a quelle dell'aereo del giocatore, generato anch'esso dalla Cpu. Altro esemplare con questa tecnologia fu Cliff Hanger (Stern), ripresa del cartoon LupinIII, che spopolò in Giappone a partire dalla fine degli anni '60, di cui la Taito aveva ottenuto la licenza per produrre un videogame, pubblicato nell'80: l'affare andò male, tanto che non ne furono venduti più di 500 esemplari.
Ulteriori tentativi, altrettanto malriusciti, nacquero e morirono in breve tempo, fino al 1985. Gli esperimenti col laser riprenderanno all'inizio degli anni '90, quando la American Laser Game creò un proprio sistema, installandovi vari titoli, fra cui il più fa-

moso sarà Mad Dog Mc Cree (il cui prezzo si aggirava sui 30 milioni!), su scenari western reali. Ciò spinse Bluth e i suoi, confluiti con Morris Sullivan nella Leland, a dare vita, nel '91, a Dragon's LairII: Time Warp, costretto a rimanere a lungo in gestazione in quanto la Cinematronics pensò bene di bloccarne la lavorazione.

Dopo la Golden Age

La "golden age" dei videogames era finita. Da lì alla fine del decennio si assisterà, nello scenario internazionale, ad un assestamento del mercato su livelli che allora sembrarono di mediocrità, ma che a confronto con oggi potevano dirsi comunque soddisfacenti.

L'avvento della console Nintendo 8 bit NES (1983 negli States, 3/4 anni dopo in Italia), fu probabilmente la causa principale del crollo dei coin-op, perché con essa la qualità del gioco da casa cominciò ad attestarsi su livelli apprezzabili. Non solo, la Nes finì addirittura col cambiare la visuale dei disegnatori e sviluppatori. Poiché i giocatori degli home games erano molto più giovani di quelli che frequentavano le sale, le aziende coin-op che crearono i primi giochi Nintendo (praticamente tutte) finirono inevitabilmente col fondere vecchi e nuovi stili, privilegiando i bambini.

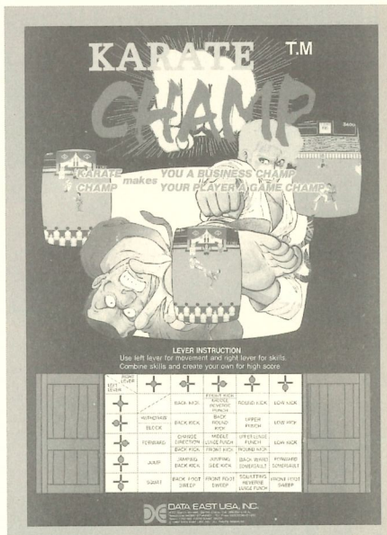
Con la Nintendo 8 bit comincia la grande epopea degli home games - La fusione di stili fra home e arcade - Irrompe il genere sportivo

In altri termini, il videogame da sala sconfinerà sempre più frequentemente nel fumettistico e nel culto della gag, perdendo un po' il contatto con la realtà.

Esemplare, in proposito, è Jack Rabbit, gioco prodotto da Zaccaria, che si presenta dicendo: "Ciao, sono il coniglio Jack, amo molto le carote e sono molto affamato. Mi puoi aiutare?" E così il giocatore prendeva a cuore le sorti del simpatico animaletto e lo accompagnava in questa caccia, di zolla in zolla, sperando di non finire su quelle in cui erano nascoste le bombe o delle buche profonde. Uno schema che, per altro, ha molte similitudini con il "campo minato" che verrà poi introdotto dalla Microsoft per Windows.

Anche Circus Charlie (Konami), aveva una forte componente cartoonistica, essendo ambientato in uno scenario circense molto colorato, con la rivisitazione di alcune tipiche esibizioni quali il trapezio, gli anelli di fuoco, la fune, ecc. Sulla stessa linea, il Mystic Marathon della Williams, una corsa che aveva per protagonisti buffi personaggi primitivi che dovevano saltare da un'isola all'altra, aiutati dai tanti power-up disseminati sul percorso.
Il gioco "adulto" troverà la sua espressione peculiare nei simulatori interattivi. Ma prima ancora di arrivare a quel traguardo i progettisti si guardarono un po' attorno per trovare temi che potessero stuzzicare l'attenzione dei ragazzi dai 18 anni in su. Fra questi spiccava quello sportivo che, a parte qualche sporadico tentativo, fino ad allora non era stato molto sfruttato.
L'arrivo di Hyper Olympic (Konami), ad esempio, tracciò un filone aureo (forse è più giusto dire...argenteo!) che non mancherà mai di dar luogo a nuove proposte, soprattutto in coincidenza con le manifestazioni olimpiche (estive e invernali). Altro caposaldo tra gli sportivi fu certamente Karate Champ, di cui la Data East sfornò, in un solo anno (1984) altre 3 versioni: il Karate Dou per il mercato giapponese, il Player Vs Player impostata appunto nella sfida fra due giocatori "umani" e adattata al mercato interno con la versione Taisen.
E, ancora, il pugilato, che nello stesso '84 trovò una splendida simulazione nel Punchout della Nintendo. La quale Nintendo si scatenò letteralmente sciorinando, uno dopo l'altro, i vari Baseball, Golf, Tennis, anche nelle versioni Versus – su mobili a doppio schermo, coi monitor piazzati in obliquo, per evitare che i due giocatori, sfidandosi, potessero vedere il video dell'altro – mentre la Alpha Densi si fece un nome grazie ai football a scorrimento verticale Exciting Soccer I e II. La Williams, dal suo canto, ebbe l'idea di sfruttare persino il pattinaggio, sfornando un buon titolo come Roller Aces, mentre la Taito si affidò allo sci, con Dynamic Ski.
Per quanto riguarda la Sega si ricorda il Crowns Golf, mentre della Taito abbiamo il meno noto The Athlete. In gran voga, in

quel periodo, era anche il wrestling, di cui diverse compagnie produssero una versione giocabile. Da non dimenticare poi il baseball, sport americano (e giapponese) per eccellenza, rivisitato in centinaia di modi.
Il fiore all'occhiello dell'Atari, per il 1984, era TX1, guida Formula1 il cui cabinato era caratterizzato dalla presenza di tre monitor che offrivano una visuale (potenziale) a 180°: l'effetto non era molto coinvolgente a dir la verità, ma l'idea fece proseliti nell'immediato (ci riferiamo alla Buggy Boy della Tatsumi, uscita l'anno dopo) e sarà poi recuperata nei giorni nostri, con risultati eccellenti, dalla Sega: basti pensare a Ferrari F355 Challenge e ad Airline Pilot.
Per il resto – parlando di produzione italiana – meritano un citazione lo Shooting Gallery della Zaccaria, con fucile posizionato sulla plancia (4 fasi di gioco riproposte ciclicamente con difficoltà crescente), il Kubiks della AEA e il Wall Crash, paddle game della Midcoin di Bruno De Georgio, poi ceduto in licenza alla Taito: il gioco vantò...numerosi tentativi di imitazione, tanto che la casa napoletana offrì pubblicamente una "taglia" di 10 milioni di lire a chi per primo avesse individuato il copiatore della scheda!

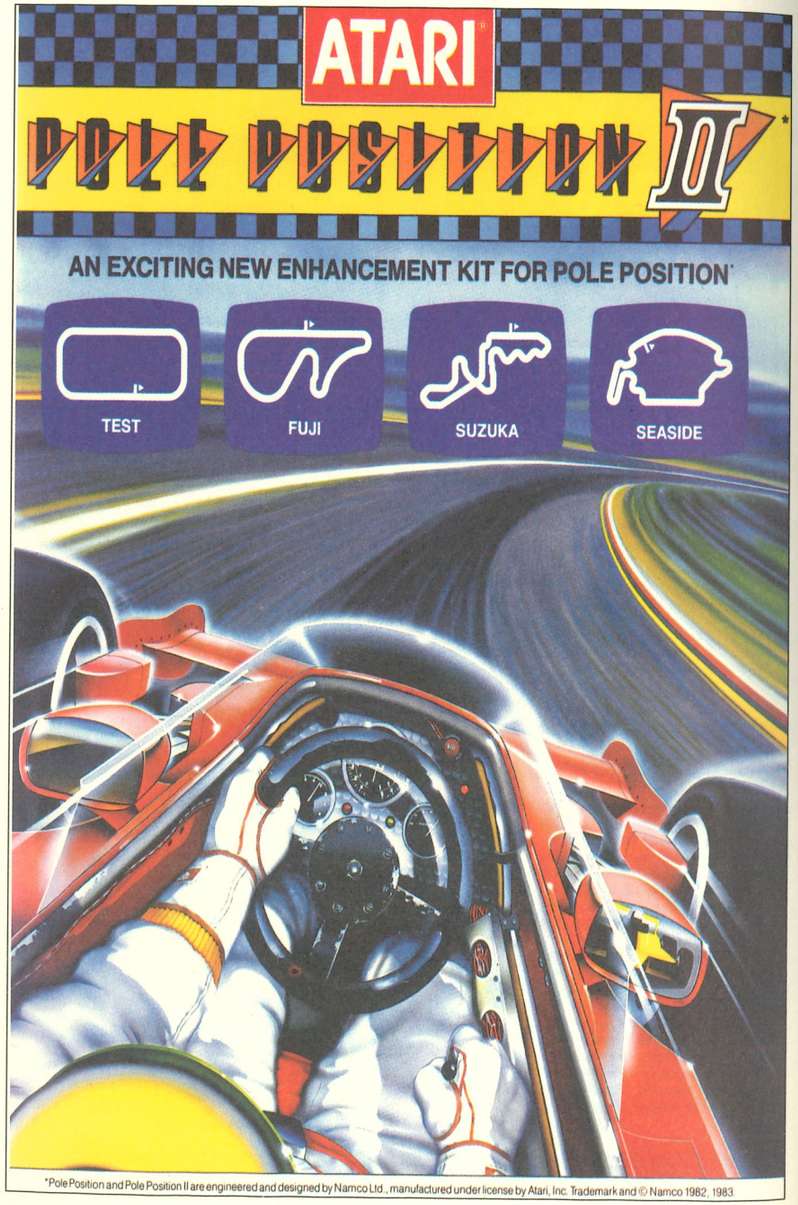


Il poster di Karate Champ con tutte le mosse effettuabili tramite i 2 joystick 4-way

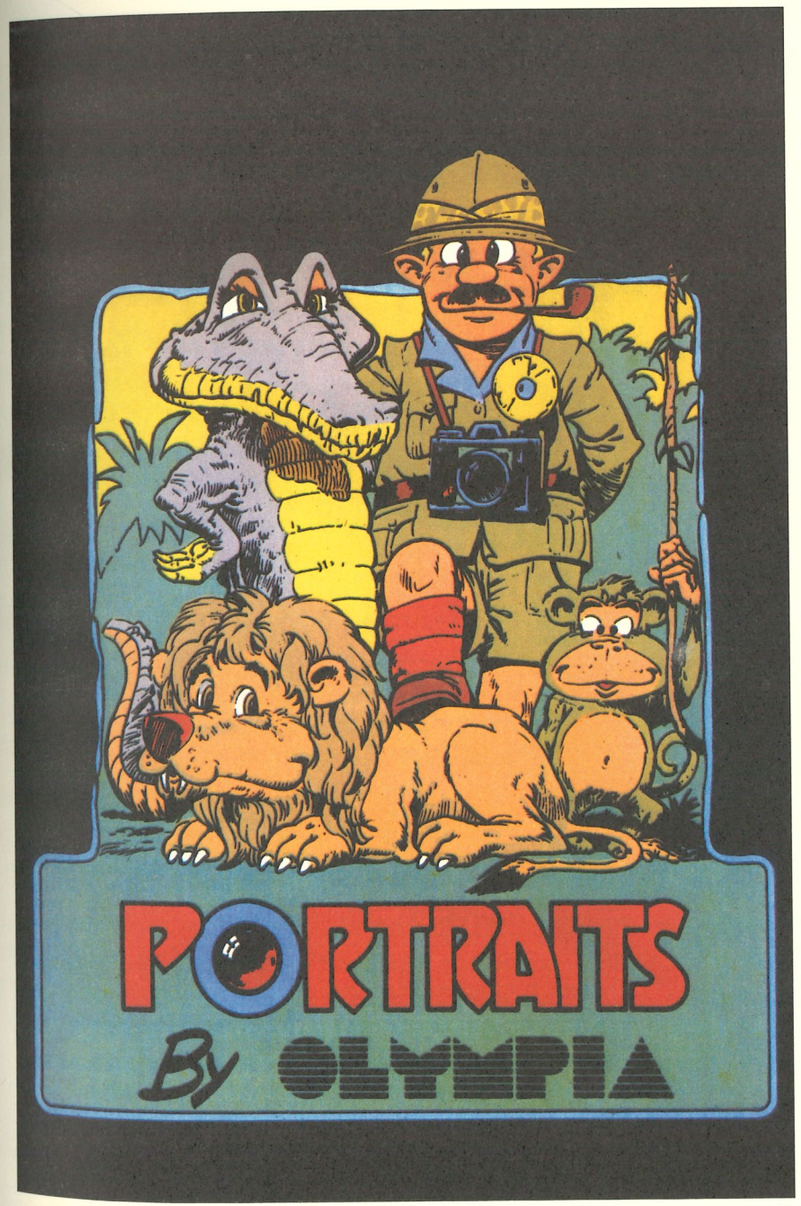
Di carne al fuoco, tutto sommato, ce n'era. Il problema, semmai, era come..servirla. Il 1984, infatti, fu un anno difficile per quanto riguarda le manifestazioni fieristiche nazionali: come se non bastasse il sempre più indigesto abbinamento con la Campionaria di Milano, le aziende di produzione e distribuzione, in ottobre,

furono persino costrette al...digiuno, dato che, per la prima e tutt'ora unica volta nella storia, l'Enada di Roma fu annullata per l'improvvisa indisponibilità del Palazzo dei Congressi (conseguente ai perduranti conflitti in seno all'Ente Eur di Roma). Per riempire in qualche modo il buco, Paolo Maggiaioli – uno dei più brillanti dirigenti che l'Associazione Sapar abbia mai avuto – pensò bene di organizzare a Firenze, il 7 e l'8 dicembre, una sorta di prewiev sullo stile di quelle londinesi, scegliendo come sede il cosiddetto Centro Affari. Iniziativa dal buon esito, da cui si ebbe l'ennesima conferma che il nostro mercato aveva assolutamente bisogno di incontrarsi almeno due volte l'anno in una rassegna fieristica, *"sia per concludere affari, che per aggiornarsi sulle produzioni e scambiarsi opinioni. E ciò si rende ancor più indispensabile quando un settore sta attraversando un momento molto delicato, dove la parola "crisi" si sente ripetere sempre più spesso."* (Maurizio Maneschi su Automat – dicembre 1984).

Pole Position (1982) è la base sulla quale sono stati costruiti tutti i maggiori driving di questi ultimi 20 anni



Portraits, un gioco eccezionale, che fallì per aver precorso troppo i tempi



Money Money è stato il miglior videogame progettato da Zaccaria

Il videogioco come narrazione

L'altro aspetto connotante dei videogames "post-boom" è lo sviluppo dell'aspetto narrativo, che cominciò – quasi inconsapevolmente – ad imporsi coi primi platform, diciamo da Donkey Kong in poi. Per narrazione non intendiamo il semplice sovrapporsi dei sequel, ma il fatto che la singola unità di gioco racconti effettivamente una storia, con tutti i possibili imprevisti, i capovolgimenti di scena, l'indeterminatezza del finale.

Dragon's Lair, lo abbiamo visto, era narrazione allo stato puro, quantunque il suo intrinseco schematismo ne avesse ridimensionato di molto le ambizioni. Ma, forse, non c'era bisogno di arrivare così...in alto. Lo dimostreranno poi i successi di Ghost&Goblins (Capcom) e di Gauntlet (Atari) – pubblicati nel 1986 – dove i personaggi protagonisti avevano una loro identità, un loro passato. Ma anche in giochi meno articolati nelle trame, quali Paperboy, il già menzionato Money Money, il Crossbow della Exidy, si potevano già individuare gli elementi sopra accennati. Su Paperboy (Atari) vale la pena di soffermarsi un attimo, perché nella sua apparente semplicità nascondeva caratteri strategici davvero originali: il gioco era suddiviso in sette stage, corrispondenti ai giorni della settimana (il più difficile era ovviamente il lunedì, giorno in cui il giornale è più pesante); nel consegnare i giornali, il ragazzo in bicicletta doveva stare attento a non danneggiare la proprietà degli "abbonati", pena la perdita del cliente, mentre il danneggiamento di quella dei "non abbonati" dava addirittura dei punti; il protagonista, non avendo una sporta illimitata, si approvvigio-

Il videogioco comincia ad essere impostato su trame più o meno articolate, e su personaggi con una loro precisa identità – L'esempio di Paperboy e il "non esempio" di Tron

nava negli appositi punti di raccolta; i giornali servivano anche per colpire particolari soggetti e i bersagli contemplati dallo stage bonus; al termine di ogni "giornata", un percorso perfetto permetteva di acquisire nuovi clienti.
Il successo di Paperboy, in definitiva, è stato determinato dalla felice combinazione fra il suo concept narrativo e le sue feature.
Caratteristiche, queste, diametralmente opposte a quelle di Tron, tanto per fare un paragone con uno dei titoli più in voga allora, nel quale alcuni hanno ravvisato erroneamente un filone narrativo. Esso, infatti, pur rifacendosi alla trama di un film, riprendendone addirittura i passaggi salienti, era più che altro la composizione di 5 giochi ben diversi tra di loro, molto originali in diversi aspetti ma visibilmente scollegati.
In una valutazione più ampia della componente narrativa, va comunque spezzata una lancia a favore dei videogames coin-op, i quali non hanno mai potuto svilupparla in maniera approfondita, essendo stati sempre inesorabilmente vincolati (per ovvi motivi) al "fattore tempo". Perciò, non a caso, saranno i videogames casalinghi a scoprire ben presto le potenzialità della narrativa in generale e del gioco di ruolo in particolare, dove il ragionamento e l'abilità strategica contano più dell'intuizione e della rapidità di azione. Tomb Raider e la sua Lara Croft ne sono la più fulgida dimostrazione.

Il videogame entra nel sociale

Stati Uniti. Nel Maryland il gestore di una lavanderia a gettoni ebbe l'idea di installare dei videogiochi nel proprio locale, per consentire ai clienti di ammazzare il tempo: in un anno i suoi introiti crebbero del 50%. Nel New Jersey, un fotografo fece altrettanto presso il proprio laboratorio, regalando un ritratto a chi batteva l'high score: affari a gonfie vele. Toronto: l'Orchestra Sinfonica, per promuovere i propri spettacoli, organizzò una lotteria che dava in premio, oltre al biglietto per lo spettacolo, gioco libero per 25 persone in una sala giochi della città. Irlanda: il Reverendo Alan Mowles investì 10mila dollari per allestire una sala giochi in oratorio, dichiarando: "Per portare ai giovani il messaggio di Cristo, bisogna marciare coi tempi". Spigolature (tratte da La Sicilia, 21 aprile 1985) che danno un po' l'idea dell'importanza sociale raggiunta dal videogioco in varie parti del mondo. E in Italia cosa stava accadendo?

Nel bene o nel male, non passava giorno che sui giornali non si parlasse di vidogames - Persino i record dei videogicatori fanno notizia - I primi segnali di apertura aprono il sentiero alla proposta di legge che, nel dicembre dell'86, cambierà le regole a vantaggio degli operatori professionali - La nascita dell'Aiva, federazione con finalità agonistiche

Sì, anche da noi qualcosa stava cambiando, lentamente ma stava cambiando. Dei videogames se ne poteva parlare bene, più spesso male, ma le tante angolature dalle quali questa realtà cominciava ad essere osservata avevano ormai omologato i videogames come "fenomeno del momento". Tant'è che persino il più immanente dei "confronto-scontro" a livello sociale, ovvero

quello tra le diverse generazioni, trovò uno dei suoi privilegiati campi di battaglia su questo terreno.
Il guaio fu che l'incalzante culto dell'effimero – nell'abbigliamento, nella cinematografia, nelle mode in genere – tipico degli anni '80, finì con l'assumere i giochi elettronici tra le proprie icone. C'è qualcosa di sospetto, ad esempio, nelle continue celebrazioni fatte dalla stampa locale in occasione di nuovi record stabiliti dai videogiocatori (fra i quali Marco Faccini con Nibbler, Giovanni Fattori con Scramble, Paolo Zannini con un non meglio identificato "gioco spaziale", tutti realizzati nella prima metà del 1984), esaltati alla pari delle grandi imprese sportive. Altrettanto sospetta è l'enfasi con cui vennero sciorinate le cifre, di segno positivo, che caratterizzavano il mercato italiano, rispetto a quelle, fortemente negative, provenienti da oltreoceano. Un esempio, dalla rivista Video (gennaio '84): *"Sapevate che l'industria italiana del divertimento automatico è la prima d'Europa e che il suo fatturato annuo si aggira sui 140 miliardi, dei quali quasi 100 frutto delle esportazioni nel mondo? Che perfino il gigante Usa ha comprato qualcosa da noi, come il Laser Battle programmato dalla Zaccaria di Bologna (la Fiat dei videogames e dei flipper), o il Dribbling della Model Racing, a cui è toccata la stessa fortunata sorte? Oppure sapevate che il prodotto italiano viene fabbricato da quasi 70 aziende medie e piccole (Zaccaria a parte), che danno lavoro a quasi 8mila operai e che sostengono un indotto di 40-50 mila persone a fronte di circa 2500 ditte di gestione?"*
Per quanto riguarda i mass-media, in effetti, l'atmosfera era ancora ammorbata dall'ossido di carbonio scaricato dalle penne di falsi benpensanti: esemplare Antonio Miotto su Il Giornale di Brescia – 24 ottobre '84, che, nella sua mente perversa, vide nel frenetico smanettamento col joystick un atto simile alla masturbazione. Eppure, sulle pagine dei giornali, si intravedevano anche i primi, consistenti, segnali di apertura: "Il videogioco e i computer strumenti utili ai bambini", titolò il Giornale di Brescia al termine di un convegno a Castiglioncello indetto dal CGD (Comitato Genitori Democratici); "La sala si è trasformata

in un punto di incontro socializzante" (Piccolo di Trieste, 30 marzo '84); "L'italiano medio? Risparmioso, tutto casa e videogame" (Il Sole 24 Ore, 30 marzo '84); "Non avrai altro gioco – I giovani hanno occhi solo per i videogames" (Il Resto del Carlino, 29 aprile '84); "Videogioco (ed i ragazzi imparano?)" (Mondo Padano, 28 maggio '84).
Non meno rilevanza ebbe, a livello stampa, la nascita dell'AIVA (Associazione Italiana Video Atleti), la cui ambizione era quella di trasformare il videogioco in un vero e proprio sport, riconosciuto dal Coni. Tale iniziativa, supportata dalla rivista Videogiochi e dallo showman Renzo Arbore, oltre ad organizzare gare a livello nazionale sin dal 1983, si propose di allestire una "squadra azzurra" per i campionati mondiali che si sarebbero svolti a Washington nell'estate dell'84. Inutile dire che il tutto si scioglierà, ben presto, come neve al sole...
Il sospetto di cui sopra, in definitiva, è che il videogioco fosse diventato oggetto di una strumentalizzazione mirata a dimostrare che gli italiani, almeno in questo, erano diventati migliori degli americani. Nel senso che ne avevano saputo sfruttare filosofia e modelli in maniera più intelligente e proficua, tanto da risentire solo in minima parte della crisi che aveva colpito il mercato a "stelle e strisce".
Ben venga, si dirà, tutto questo interesse, se è capace di dare la giusta rilevanza all'industria. E così fu. Nel giugno del 1984 un gruppo di parlamentari – sulla spinta della Sapar – presentò un disegno di legge per la modifica della vigente legge (507/65) che vietava qualsiasi tipo di premio coi giochi da intrattenimento, per fare in modo che flipper e videogames potessero concedere perlomeno la ripetizione della partita sino ad un massimo di 3 volte.
"*Con minore pregiudizio e più realismo* – scrisse Il Piccolo (9 giugno) – *affiancandoci a quasi tutte le legislazioni occidentali, nel prossimo futuro sarà possibile, speriamo, giocare come in Francia, Belgio, Svezia, ecc.*"
A questo traguardo si arriverà nel 1986, con l'emanazione della

legge n.904, che pur rappresentando solo un piccolo passo verso l'Europa, permise ai videogiochi e soprattutto ai flipper di vivere finalmente sonni tranquilli, al riparo da qualsiasi contestazione inerente la concessione di partite premio, sempre nel limite sopra indicato.

Nasce il Centro Studi Automat

Dopo un lungo periodo di elaborazione programmatica, nella primavera dell'86 vide la luce il Centro Studi e Ricerche Automat, organismo emanato dalla Sapar-Agis, con il primario obiettivo di affermare i videogames come materia specifica di studio nei campi sociologico, pedagogico, psicologico e medico, sollecitando l'intervento di figure di spicco nei rispettivi campi. Cosa che, in realtà, la Sapar aveva cominciato a fare almeno una decina d'anni prima, sia sulle pagine della Rivista Automat che attraverso i convegni di studio indetti solitamente in coincidenza con le Enada. Ma i tempi erano ormai maturi affinché si desse corso all'istituzione di un organismo ad hoc, capace di dare continuità e diffusione alle varie iniziative. Come abbiamo appena visto, del resto, il periodo in cui nacque il Centro Studi era ancora pervaso da un clima di forte pregiudizio e di sostanziale avversione per l'uso dei videogiochi (e per la fruizione telematica in generale), giacché gli effetti negativi del software ludico, in particolare nei confronti dei minori, frequentatori di sale giochi, era ancora un feticcio ben lungi dall'essere smitizzato. A cominciare dagli stessi ambienti accademici, le cui argomentazioni circa la dannosità, fisica e psichica, derivante dall'uso di questi apparecchi avevano ormai affondato le proprie radici nella società culturale, sebbene non fossero supportate da elementi sufficientemente attendibili. L'iniziativa della Sapar, quindi fu oltre modo coraggiosa: ridare

Iniziativa della Sapar, volta ad incentivare la ricerca applicata ai videogame, da parte di sociologi, medici, psicologi e pedagoghi – I convegni e le ricerche condotte sotto l'egida del CNR – L'ampia bibliografia prodotta e le sinergie con gli ambienti accademici

legittimità scientifica ad un tipo di approccio fatto oggetto di sistematiche condanne, dando vita ad un Organismo che non aveva omologhi in nessuna altra parte di Europa, trovandosi così a fare da "apripista" su un terreno a dir poco impervio. Prima ancora che avvenisse il riconoscimento formale del CSA, la Sapar aveva già compiuto passi importanti in questa direzione. Risalendo alle iniziative più recenti, bisogna ricordare il convegno del 1982 intitolato "Incontro con i videogiochi" e la giornata di studio "Videogames e flipper tra gioco e comunicazione" (11 ottobre 1985), entrambi tenutisi a Roma. Soprattutto la seconda si definiva per il confronto diretto tra i promotori dell'istituendo Centro e qualificati esponenti della struttura universitaria come il prof. Spaltro, docente di psicologia dei lavoro, e docenti di discipline pedagogiche, quali i professori Frabboni, Laeng e Tolino.

In qualche modo, certe barriere iniziavano a cadere. Nelle sedi accademiche, si cominciò a parlare di modelli di ricerca, di metodologie di indagine, di questionari e di test psicometrici applicabili all'utenza telematica.

Già nella ricerca denominata "I videogiochi li vediamo così", fu possibile compiere una prima sperimentazione (all'interno di 7 scuole romane, le elementari A.Tona, N.Sauro, S.D'Acquisto, Regina Elena, 7°Montessori, M.Bosco e la media Baccelli) per verificare il grado di conoscenza dei videogames e dei differenti tipi di gioco da parte dei bambini, attraverso disegni e questionari. Da parte dei ragazzi le risposte più frequenti furono: "è divertente", "è impegnativo e difficile", "è bello, carino", "è emozionante". Per quanto riguarda gli insegnanti, positivo fu riscontrare che a fronte di 95 risposte positive sull'utilità dei videogiochi, ve ne erano solo 22 negative; ai primi posti delle due graduatorie le affermazioni "sviluppano la prontezza dei riflessi" e "limitano la creatività e la fantasia".

Sempre nell'86, da marzo a maggio, nell'ambito di un corso sui "nuovi alfabeti informatici", indetto da CGIL e CISL all'ITC Don Milani di Montichiari (Brescia), con la collaborazione del-

l'ARCI locale, il prof.Silvio Marconi, del Centro Studi Automat, tenne una lezione sull'uso ludico delle nuove tecnologie. Ma quella fu anche l'occasione per distribuire un nuovo questionario, sia pur in chiave ridotta, rivolto ad operai, impiegati ed insegnanti di scuole medie e superiori. Ne scaturì una tiepida ma pur sempre positiva adesione al mondo dei videogames che, se non altro, non mostrava pregiudizi di sorta.

Ma le azioni che permisero al CSA di portarsi immediatamente alla ribalta dell'attenzione scientifica e pubblicistica furono il convegno "Videogiochi, flippers, arte e immagini", tenutosi in coincidenza dell'Enada in ottobre a Roma, e le giornate di studio, organizzate dal CIDI (insegnanti delle scuole medie superiori), sempre nel mese di ottobre, presso l'Università di Pisa, sulle tematiche del computer e dei videogiochi nella scuola italiana. Nel contempo, il Centro Studi avviò un ampio lavoro di raccolta bibliografica e documentale al fine di costruire un consistente archivio di pubblicazioni, riferimenti e studi anche a carattere internazionale, stabilendo diversi contatti con Paesi esteri.

Tra la fine dell'86 e gli inizi dell'87, venne poi varata la prima ricerca sul campo, "I tecnici del futuro" che, partendo da uno studio del'ENEA sulle professioni degli anni '90, mirava a verificare le concrete potenzialità di impiego di "esperti in videogiochi e di applicazioni dell'informatica al tempo libero", con una cifra di previsione stimata attorno alle 50 mila unità. I risultati di questa inchiesta – attuata mediante la distribuzione di 60 questionari ad un campione di soggetti già operanti nel settore del software e delle attività commerciali connesse – indicheranno un quadro più che esauriente delle prospettive occupazionali che avrebbe potuto offrire il mercato del lavoro delle professioni tecnologie avanzate.

Il 1987 fu un anno particolarmente caldo per il CSA: venne redatto il progetto di ricerca "Videogiochi e tutela giuridica del minore", che ottenne il finanziamento del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) e sarà ultimato nel 1990, riportando risul-

tati di oltre un migliaio di questionari. In dicembre, il convegno "Videogiochi e apprendimento", che segnò definitivamente il suo ingresso nei "massimi sistemi" della ricerca psico-sociologica e della comunicazione. Da questa iniziativa, fra l'altro, emerse come l'apprendimento realizzato attraverso l'uso di videogames e di programmi software, dimezzi letteralmente i tempi di ricezione e memorizzazione del messaggio, rispetto alle forme tradizionali di insegnamento.
Le successive collaborazioni con Rai-Dipartimento Scuola Educazione, Associazione Italiana Cinematografia Scientifica, Assessorato Cultura del Comune di Roma per l'attuazione dell'esperienza aperta ai ragazzi "Dal libro al videogioco", con la realizzazione di laboratori dimostrativi, fecero da preludio ad una nuova ricerca svolta ancora con il sostegno del CNR, intitolata "Videogiochi e legislazione comparata": con essa si volle toccare aspetti giuridici sino ad allora oscuri e controversi come, ad esempio, il copyright dei programmi software, rimasto sospeso dopo lunghi conflitti insorti circa la tutelabilità del brevetto o tramite leggi sul diritto d'autore dei programmi stessi e della loro originalità.
Negli anni '90, il CSA si occuperà del fenomeno emergente delle Realtà Virtuali e del sempre attuale fenomeno della "crisi da epilessia da fotosensibilità", senza trascurare naturalmente le giornate di studio indette presso le università di Firenze e Roma, rispettivamente sulle forme di utilizzazione scolastica del software ludico e tecnico e sulla storia del gioco, dal Rinascimento al videogame.
I volumi "Videogiochi e copyright (Edizioni La Sapienza, 1995) e "...E sullo schermo apparve un codice" (Ediz. Seam, 1996) raccolsero poi alcuni contributi tratti dal lavoro di ricerca svolto in quegli anni, entrambi redatti dal Prof. Nicola Coco dell'Università La Sapienza, autentico motore e anima del Centro Studi nell'intero corso della sua storia.
Successivamente, il CSA riaprì la felice tradizione degli appuntamenti concomitanti le manifestazioni fieristiche, indicendo,

sempre a Rimini durante l'Enada Primavera, i convegni sull'ecosistema sala-giochi e sui risvolti giuridici della legge 388/00, l'ultima che ha disciplinato il settore, focalizzando l'attenzione sugli aspetti del lucro e dell'alea.
Ma la cultura del videogame ha bisogno di uscire dagli alvei accademici e di settore.
Proprio in questi giorni (settembre 2002), la Sapar sta avviando rapporti di collaborazione con l'Agis-Scuola (Responsabile, dott.ssa Luciana Della Fornace) per stabilire rapporti diretti – e duraturi – con gli Istituti scolastici, e con la Fondazione Banco Napoli per l'Assistenza dell'Infanzia, che al suo interno ha creato l'Osservatorio Bambini&Media (Presidente, prof. Raffaele Picardi) volto alla diffusione e all'apprendimento degli strumenti multimediali (fra cui i videogiochi) nelle fasce d'età giovanili.
Al di fuori dell'attività del CSA, l'Università, come La Sapienza di Roma, si sta interrogando sulla possibilità di istituire dei corsi di formazione per designer e progettisti, naturalmente sospinta dalle principali case produttrici (un convegno sul tema si è tenuto proprio nell'anno accademico 2001/2002), le quali per il momento si arrangiano creando in porprio professionalità provenienti soprattutto dalla computer graphic.
In Europa, l'unico programma di studi a livello universitario nel campo dei videogiochi è quello che si svolge alla Abertay Dundee University, intitolato "Computer Art in videogames", che ha già regalato all'industria oltre un centinaio di specialisti.
Nemmeno in America, ci risulta, esiste un esempio del genere. Alla Stanford Univeristy, comunque, è attivo il corso di History of Computer Game Design, che offre un aproccio storico e critico all'evoluzione del design applicato a computer e videogames. "The History of Computer Game Design" è parte del "How They Got Game: The History and Culture of Interactive Simulations and Videogames," progetto fondato dal Stanford Humanities Laboratory. I principali analisti sono Prof. Timothy Lenoir e Dr. Henry Lowood.

Verso l'interazione uomo-macchina

Il 1985 partì in sordina e non riservò nulla di eclatante sino all'estate, almeno rimanendo entro i nostri confini. Poi, arrivarono Hang On, il primo simulatore in piena regola, i già ricordati Gauntlet e Ghosts'n Goblins, il labirinto tridimensionale Marble Madness – dotato della rivoluzionaria board Atari System1 – i war game Rush'n Attack, Choplifter e Commando, il simpatico shooting Hogan's Alley-Duck Hunt, il platform City Connection, gli shooter spaziali Space Harrier, Gradius e Nemesis, il platform Pitfall2. Questa, la "crema" di un catalogo generale che annoverava non meno di 150 titoli, fra i quali quelli di case emergenti come SNK, Bally-Sente, Tehkan, Irem, Alpha Densi e Data East. Fra tutte queste citazioni, la palma del numero 1 va assegnata ad Hang On, la motocicletta della Sega con monitor alloggiato sul cockpit, al centro del manubrio. Il suo elemento peculiare stava nella flessione dx-sx del cabinato, necessaria nel momento in cui bisognava affrontare le curve. In Giappone Hang On raggiunse un indice di gradimento di 9.75, di cui solo altri pochissimi apparecchi nella storia si possono fregiare. D'altro canto, in campo internazionale, detta soluzione ne rappresentò il maggior limite, perché imponeva un esercizio fisico non indifferente. E questa è, probabilmente,

Con la motocicletta Hang-on abbiamo il primo esempio di simulazione interattiva - Ma è la guida automobilistica Out Run a guadagnarsi i galloni di primo simulatore di successo internazionale - Lo sviluppo tecnologico permette però anche alle normali schede di conquistare i favori dell'utenza, sebbene le idee veramente innovative comincino a latitare

anche la ragione per cui, negli anni a venire, nessun simulatore motociclistico sarà capace di suscitare gli entusiasmi del grande pubblico, fatta forse eccezione per Motocross Go, in cui però il movimento più frequente era l'impennata che ben sappiamo quanto piaccia ai giovanissimi.

La storia di Gauntlet l'abbiamo, in parte, già raccontata. Si trattava del primo, vero gioco di ruolo a partecipazione multipla: quattro personaggi (Warrior, Elf, Wizard e Valkyrie), ognuno con sue specifiche caratteristiche e con armi differenti, che si muovevano attraverso vari labirinti collezionando, strada facendo, una variegata gamma di power-up. L'anno dopo l'Atari ne realizzò una seconda versione che sembrava contenere tutto, ma proprio tutto, quel che un amante del genere potesse desiderare: oltre un centinaio di labirinti, nuovi nemici, persino una stanza segreta ed incarichi speciali, al termine dei quali la macchina visualizzava un codice a 6 cifre, che, una volta inviato per posta all'Atari stessa, permetteva di vincere dei ricchi premi. Stranamente, non si videro poi altri sequels fino al 1998, anno in cui l'Atari lanciò Gauntlet The Legend.

Ghosts'n Goblins – prima big hit della CAPtive COMmunication, meglio nota come Capcom (a titolo di curiosità Captive non va tradotto in "prigioniero" ma in "ciò che non teme concorrenza", alla faccia della modestia!) – era un fighter a scorrimento un po' inquietante, avendo per protagonista il cavaliere delle tenebre Sir Arthur, alle prese con fantasmi, demoni e zombi per tutti i gusti, nel suo attraversamento dei 6 scenari che precedono lo scontro con il Boss finale.

Passando ai fighting in stile bellico, Rush'n Attack (altrimenti noto come Green Beret) va considerato, ancor oggi, uno dei migliori che si siano mai visti in circolazione. La Konami fece un lavoro eccellente, tanto sul piano della grafica quanto su quello dello storyboard, che conteneva praticamente tutte le situazioni più classiche dei film di guerra. Il protagonista iniziava la sua incursione in territorio nemico armato di pugnale, poi acquisiva via via armi sempre più potenti: sarebbe superficiale considerare

il gioco un semplice sparatutto, in quanto la componente strategica assumeva particolare importanza, in certi frangenti. Discorso un po' diverso per Commando (Data East) che, a differenza del precedente, era a scorrimento verticale ed in ogni sua fase metteva a dura prova i riflessi e la rapidità del giocatore, armato di mitragliatrice e granate, con ondate di nemici che spuntavano da tutte le parti. Choplifter (Sega) – già n.1 America come computer game – aveva una trama ben congegnata, richiedendo di portare in salvo, utilizzando un elicottero, dei soldati imprigionati nelle basi nemiche; la difficoltà non era solo nel superare le contraeree, ma anche nel manovrare l'elicottero stesso nelle fasi di decollo e di atterraggio che, come nella realtà, sono le più difficoltose.

Hogan's Alley-Duck Hunt (Nintendo) erano, per così dire, due game paralleli, disponibili nella versione Vs.Unisystem (monitor singolo) e Vs.System (monitor doppio), provvisti di pistole ottiche ed entrambi dotati di tre giochi opzionabili nel menu avvio. Nel primo caso siamo di fronte ad un training per agenti FBI che si sviluppa in un poligono di tiro. Il secondo è un tiro alle anatre, forse non gradito agli animalisti ma con una componente scherzosa: i cani che spuntavano dai cespugli e ridevano in faccia al cacciatore se falliva l'obiettivo.

La Nintendo ebbe, al tempo stesso, l'idea di sviluppare il concetto del multigame introducendo il sistema PlayChoice-10 che, in pratica, alloggiava tutti i maggiori titoli brevettati dalla casa stessa (ovviamente SuperMario, lo stesso Hogan's, la gradevole guida motociclistica Excitebike, il Golf e altri ancora) ad un prezzo a dir poco concorrenziale.

Cambiando completamente scenario, Pitfall2 fu il primo caso di gioco importato dal mercato di consumo. Esso infatti vide la luce nel 1982 per opera di David Crane, a servizio della Activision. La Sega ne acquistò la licenza per coin-op, sfruttandola però solo in questa occasione. Per chi non lo ricordasse, era un platform che si distingueva per presentare due percorsi paralleli, nella jungla e nelle caverne sottostanti; in queste ul-

time, si nascondevano sacchi di monete che incrementavano il punteggio.

Space Harrier (Sega), al di là dei contenuti, ha una sua importanza storica per aver dato alla luce la tecnologia Super-scaler (che moltiplica le linee del segnale di ingresso video, eliminando disturbi tipici come la scalettatura, col risultato di rendere un'immagine straordinariamente nitida nei dettagli e di qualità superiore nel colore), che la Casa applicherà anche ad Out Run e After Burner.

Gradius e Nemesis, di marca Konami, possono essere considerati i "pronipoti" dello Scramble: pur non lasciando alcuna traccia di valore epocale, furono la base per numerosi sequels che si susseguirono fino al 1998, quando uscì GradiusIV. Tanta fortuna, fu probabilmente dovuta sia all'estasiante grafica prodotta dalle board GX400 prima e GX945 poi, che all'eccellente sound stereo.

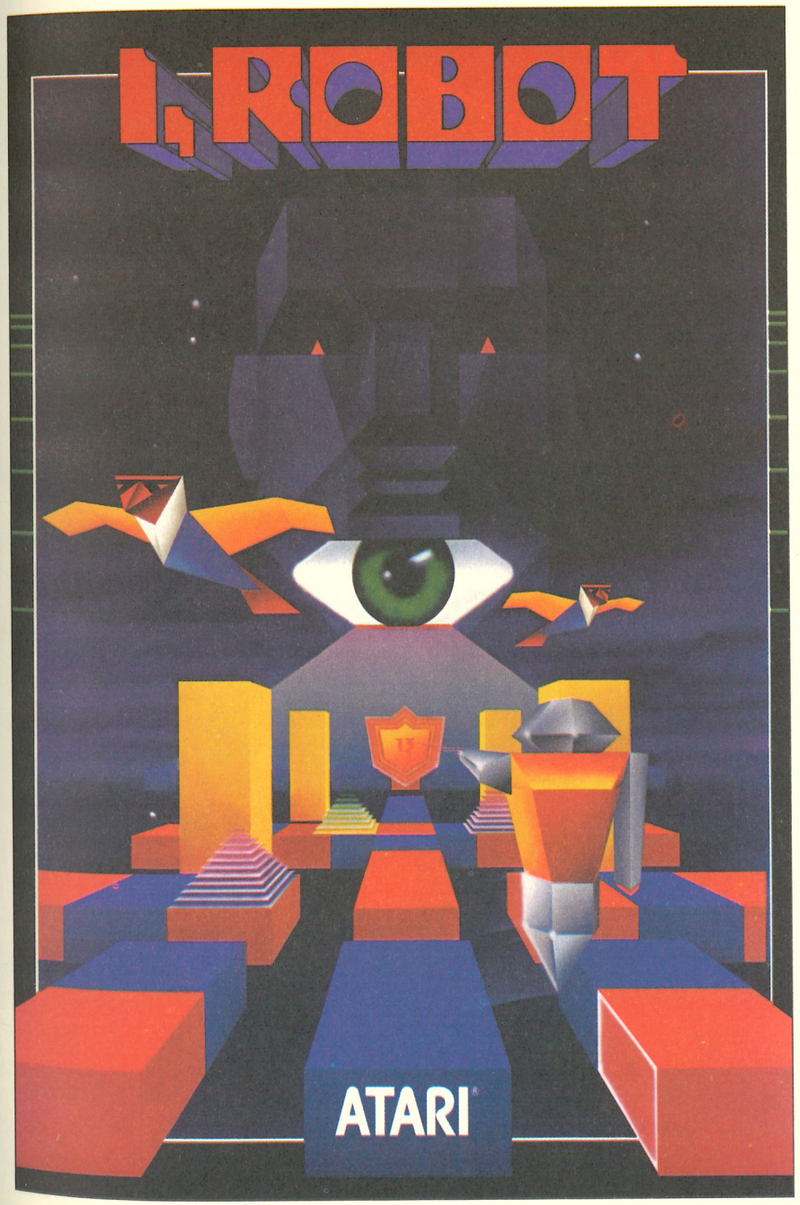
La Sega ottenne la licenza di Coplifter da una sconosciuta software house che lo aveva prodotto per Apple II

Una considerazione, questa, che ricorrerà frequentemente in seguito. In molti casi, i requisiti tecnologici serviranno a mascherare l'aridità che aveva colpito la vena creativa dei progettisti, ai quali, salvo qualche eccezione, non restò che scegliere fra lo sfruttamento delle tematiche più in voga, oppure setacciare nelle memorie del passato.

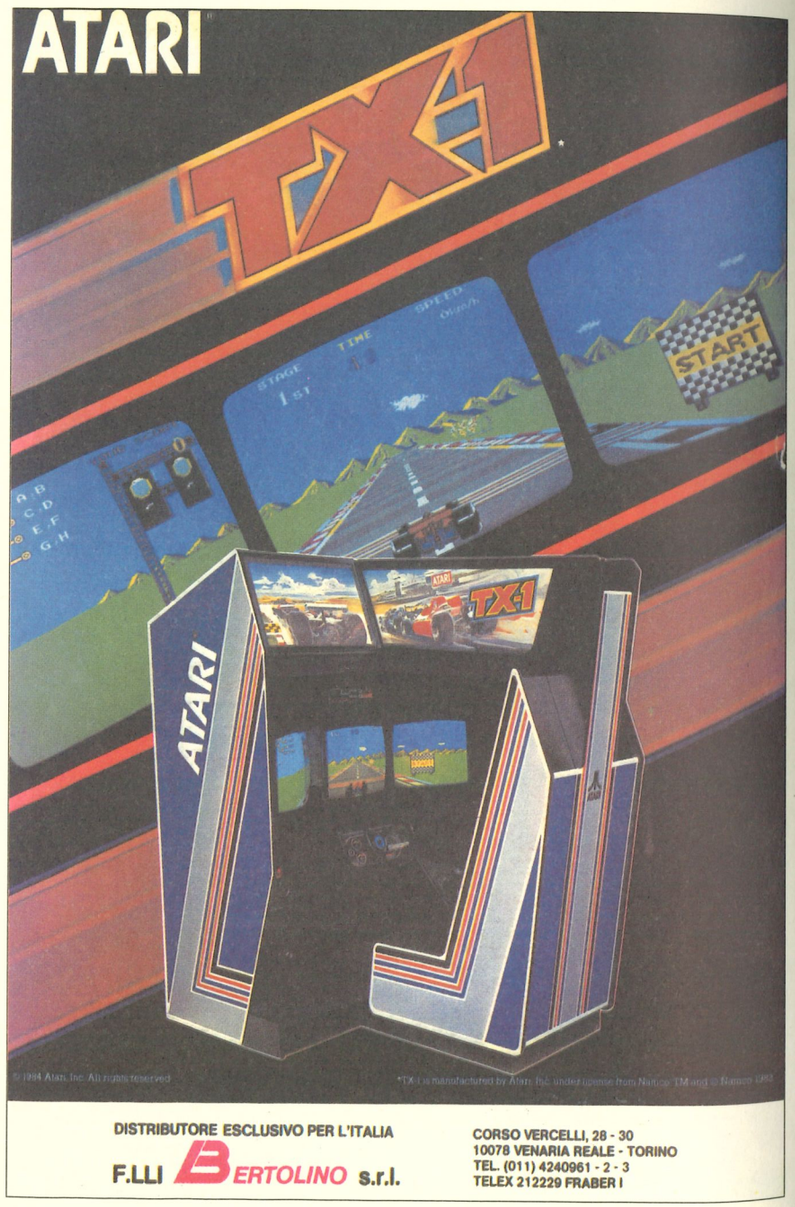
Due delle tre hit dell'86 – Arkanoid e Rampage – sono esemplari in tal senso. Giochi sicuramente ben riusciti e capaci essi stessi di ispirare successive produzioni. Ma Arkanoid (Taito), in fondo non era altro che un restiling del Breakout, benché impreziosito da numerosi bonus e power-up e da accattivanti disposizioni dei mattoncini, che rendevano ogni stage un'emozionante avventura. Rampage (Bally/Midway, che proprio in quell'anno

confluì nella Williams) si ispirava invece all'ormai abusato tema di King Kong, col macabro obiettivo di distruggere grattacieli (chissà se, dopo l'11 settembre 2001, c'è ancora un americano che abbia il coraggio solamente di guardarlo!), vari veicoli e persino mangiare persone.
Il terzo grande game dell'anno, Out Run (Sega), ebbe perlomeno il merito di dare nuovi input alle guide automobilistiche: in primo luogo, introducendo il cabinato a movimento idraulico, che riproduceva con apprezzabile fedeltà gli effetti strada; in secondo luogo, dando la possibilità di scegliere strada facendo tracciati diversi: raggiunti i checkpoint previsti, la strada si diramava in due tronconi, fino a proporre 5 diversi traguardi. Notevole il salto di qualità anche per quanto concerne la scenografia, che non trascurava alcun dettaglio. Lo stile di guida, del resto, non era di quelli puramente "agonistici", quasi che l'intenzione dei progettisti fosse proprio quella di permettere al giocatore di...gustarsi il paesaggio. Filosofia, questa, che verrà sposata un po' da tutte le guide americane, a cominciare da Cruis'n Usa.
Di Out Run, vale ancora la pena di sottolineare la presenza di tre piacevoli colonne sonore – Magical Sound Shower, Passing Breeze e Splash Wave – selezionabili all'avvio, più una quarta – Last Wave – che veniva lanciata nel momento in cui il player aveva battuto l'high score. Infine, una curiosità: alcuni modelli di Out Run avevano, al loro interno, la cosiddetta "dead (suicide) battery", dispositivo che scattava dopo un certo lasso di tempo, disattivando il sistema di decriptazione della Rom e quindi rendendo il gioco inutilizzabile. Nemmeno la Dead Battery Society (www.arcadecollecting.com/dead/dead.html) è stata in grado di capire i motivi dell'introduzione di questo "killer" che, per altro, è stato adoperato in molti altri prodotti (soprattutto da Capcom e dalla Sega stessa): l'idea più plausibile è che, con ciò, si volesse rendere la scheda originale facilmente distinguibile dalle copie; volendo essere "cattivi", si può invece pensare che tale soluzione servisse a dare foraggio ai reparti di manutenzione delle case produttrici stesse!

I, Robot fu uno dei primissimi apparecchi ad introdurre la grafica poligonale



Con Tx1 l'Atari lanciò la moda del triplo schermo



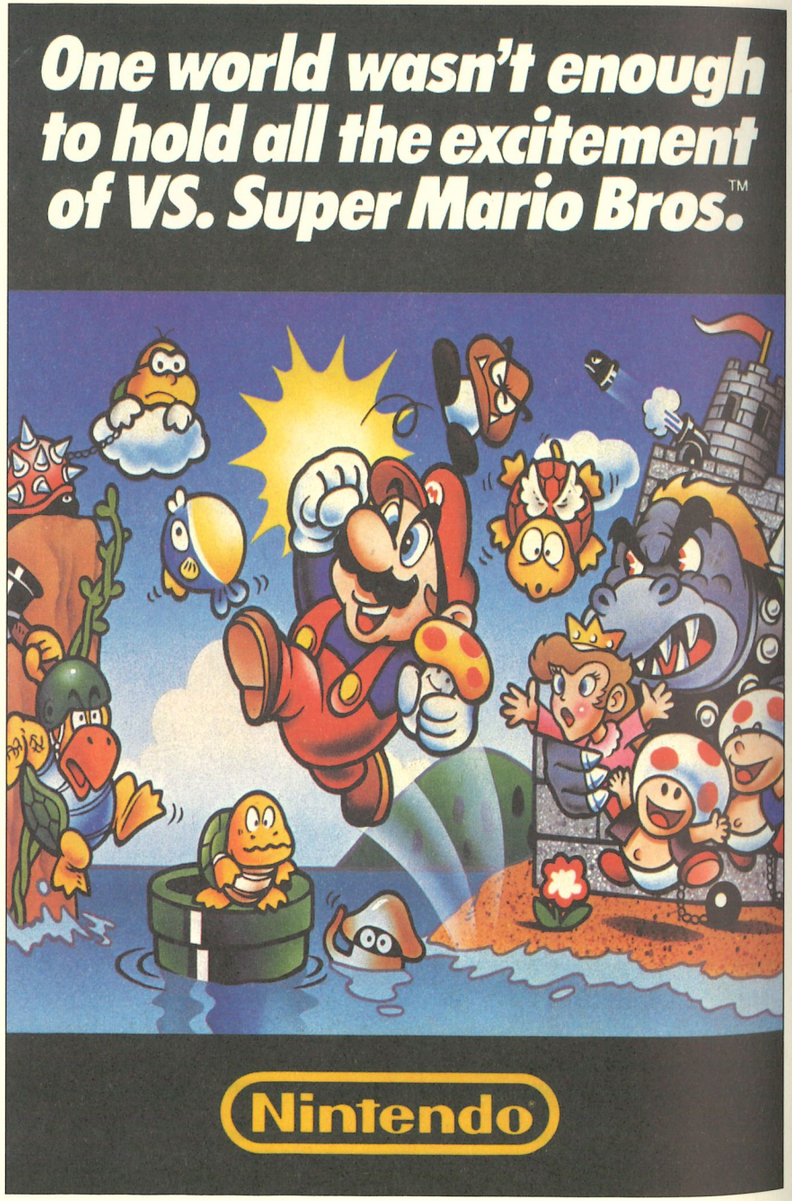
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

F.LLI BERTOLINO s.r.l.

CORSO VERCELLI, 28 - 30
10078 VENARIA REALE - TORINO
TEL. (011) 4240961 - 2 - 3
TELEX 212229 FRABER I

Paperboy, un'idea molto carina che si distanziava dagli standard dei primi anni '80

Il mitico Super Mario in una delle sue tante avventure



Con la stessa tecnologia di Out Run, la Sega ideò la Enduro Racer, motocicletta fuori strada che, anche nelle forme e nello stile di guida, sembra essere il precursore ideale della Motocross Go, uscita una decina d'anni dopo. L'immediata variazione italiana sul tema fu Enduro Dakar (esposta all'Enada '86 dalla Mobil Matic). Su stile Hang On, invece, era la Euro Ranger della GMA. Restando nel settore driving, come dimenticare poi l'ennesima versione della Sprint Atari, che nel modello Super (animato dall'Atari SystemII) toccò vertici qualitativi tali da renderla competitiva ancor oggi?

Uscendo dalle guide, ma restando all'Atari, minori entusiasmi del previsto suscitò Road Runner, che riproponeva l'eterna sfida fra lo struzzo Beep Beep e Wil Coyote. A proposito, vi siete mai chiesti perché nei videogames i personaggi dei fumetti e dei cartoon abbiano trovato così poco riscontro? Azzardiamo una risposta: questi personaggi sono, per i lettori, le "variabili indipendenti" della storia, ovvero soggetti dai quali si fanno guidare attraverso la storia. E come tali devono essere immutabili. Il videogioco, invece, ne comporta la manipolazione, finendo con lo spezzare il magico filo conduttore sul quale le saghe si dipanano nel tempo. A livello inconscio, insomma, scatta una sorta di rigetto, il rifiuto di compiere il "sacrilegio". Come potremo mai condurre Charlie Brown a capo di un'imbattibile squadra di baseball? Come potremmo mai permettere a Silvestro di mangiarsi Titti? Come potremo mai accettare un Paperone generoso e un Paperino furbo come una faina? Come potremo mai negare a Braccio di Ferro la sua razione di spinaci quotidiana? Come potremo mai fare tutto questo e poi tornarcene davanti alla tv o sdraiati sul letto col giornalino in mano, ritrovando i nostri eroi esattamente come erano prima?

Chiusa la parentesi, riprendiamo la marcia nella storia.

Rendimento all'altezza delle aspettative, cioè scarse, ebbero invece le combinazioni sparo-guida Speed Rumbler (Capcom) e Night Stocker (Bally-Sente). Di quest'ultima Casa bisogna poi ricordare la pallavolo Spiker.

Assolutamente unico nel suo genere era lo Stompin' (Bally Sente), basato sull'interazione fra il video e una pedana: scopo del gioco era quello di schiacciare fastidiosi esseri come formiche, topi, ecc. protesi alla caccia del cibo; il giocatore, in sostanza, seguendo l'azione sul monitor, per far fuori i suoi nemici doveva saltare sulle "piastrelle" corrispondenti al punto in cui essi si trovavano. Ancor oggi, non è raro trovare nelle sale giochi apparecchi similari, quantunque la miglior applicazione del genere, che potremmo definire "jumping", sia indubbiamente il Dancing Stage Konami, un vero e proprio "concentrato di discoteca".
Nello scenario mondiale dei coin-op videogames, avevano nel frattempo cominciato a farsi strada i trivia, che negli anni '90 diventeranno l'elemento peculiare dei touch screen.
Il filone partì con il Trivial Pursuit della BallySente, ma trovò un certo seguito anche in Italia, innanzitutto grazie alla Novarmatic, prima con Quiz, poi con Quiz 2 e Find It, ed all'Elmac col Gioca Quiz.
Ciò non toglie, però, che fossero ancora i simulatori gli avamposti del mercato. La palma dei migliori, nell'ultima parte degli anni '80, se la contesero After Burner (Sega), Midnight Landing (Taito), Final Lap (Namco), SuperMonaco GP (Sega), Lock-On (Data East) e Wec Le Mans (Konami). Quest'ultima (un driving) aveva una particolarità grafica che a quei tempi fece sensazione: quando si raggiungeva l'extended time la pista si trasformava da nera a grigia e la macchina da grigia a nera.
"*Il guaio* – ricorda Tiziano Fagioli – *è che l'unico televisore in grado di supportare quell'effetto era il Synudine, mentre tutti gli altri mostravano miseramente i loro limiti. Ricordo le tre notti che l'allora ventenne Roberto Baggiani* (il "guru" italiano nel settore monitor, nda), *fresco tecnico della fiorentina Hantarex, spese nel sottosuolo dell'Elettronolo per cercare di risolvere il problema: ne uscì stremato, ma vincitore!*"
All'orizzonte, si intravidero intanto tre Pcb che detteranno legge, insieme ai loro sequel, da lì all'intero decennio successivo: Street Fighter (Capcom), Bubble Bobble (Taito) e Tetris

(Atari/Sega). Se, però, gli ultimi due attecchirono subito nella grande utenza, il primo dovette attendere la versione 2 per diventare quel campione d'incassi che tutt'ora è.
Tre giochi agli antipodi: il più spinto dei picchiaduro, il più fantasioso (diremmo "naif") dei platform; il più strategico dei puzzle. Gioia dei ragazzini il primo, gioco "femminile" per eccellenza il secondo, gioco "universale" il terzo.

La saga di Street Fighter

Come abbiamo appena detto, la "vera" storia di Street Fighter cominciò nel 1991, con SFII, ovvero quando Yoshiki Okamoto ne prese in mano le sorti. Okamoto – che vantava già una discreta esperienza nel settore, avendo disegnato per Konami due giochi ben riusciti come Gyruss e Time Pilot, mentre per la Capcom stessa aveva realizzato 1942 e 1943 The Battle Of Midway – nel momento in cui uscì SF, stava lavorando sul progetto di Final Fight. Riscontrato il parziale insuccesso di Ryu e degli altri 11 eroi inizialmente programmati, la divisione marketing della Capcom pensò bene di sfruttare Final Fight come primo sequel, ridenominandolo Street Fighter II. La "furbata" però non piacque agli operatori che ne presero visione alla Jamma di Tokyo, sicché Okamoto dovette rimboccarsi le maniche per ricostruire daccapo il gioco.

Dal parziale fallimento del capostipite, allo straordinario successo di SFII, disegnato da Yoshiki Okamoto - Un'infinità di sequel che tracciano una trama un po' confusa ma accattivante – L'azione prevede, per la prima volta, l'utilizzo di 6 tasti più il joystick

Egli prese come riferimento Final Fight e i due personaggi principali di SF, Ken e Ryu e, nello spazio di dieci mesi, fu pronto per dare in pasto al pubblico SFII. Lui stesso era convinto di aver svolto un buon lavoro, insieme allo staff di disegnatori che la Capcom gli aveva assicurato, ma, come ebbe modo di dichiarare più volte negli anni successivi, mai avrebbe pensato che il gioco potesse riscuotere una simile risposta di mercato.

Lo schema era, e sarebbe rimasto, piuttosto semplice: un challenge ad eliminazione diretta al meglio dei tre round, come si direbbe in campo sportivo, con la partecipazione di 8 guerrieri.

Rispetto al primo SF, questo prevedeva l'utilizzo di ben sei pulsanti (oltre al joystick 8 vie): facile immaginare quante migliaia di combinazioni di attacco e di difesa fosse possibile fare con una plancia del genere! SFII, insomma, aprì le porte ad una categoria di giocatori di élite (più di quanto fece a suo tempo Zaxxon), che sicuramente tiene fuori l'utente occasionale ma, cosa che più conta, fidelizza la fascia (ampia) degli appassionati, mettendola poi alla prova con giochi sempre più difficili. Disseminati in tutto il mondo, ci sono centinaia di riviste, libri e siti internet che sostengono questa pletora di giocatori, divulgando non solo le mosse codificate, ma anche i cosiddetti cheat code, ovvero i trucchi che permettono di sconfiggere gli avversari più ostici.

Ecco spiegato il motivo per cui, a cadenza ben inferiore rispetto a quella annuale, la Capcom abbia sfornato, fino a non molto tempo fa, aggiornamenti di Street Fighter, senza per altro dover temere la concorrenza di giganti come Mortal Kombat (Bally/Midway), Tekken (Namco) e Virtua Fighter (Sega), Art of Fighting (SNK) e senza – di converso – che questi ultimi dovessero in qualche modo invidiare lo strapotere di Street Fighter. Come dire: più ce n'è, meglio è!

Alcuni personaggi di Street Fighter II

Sorprendente, vero? Fino a un certo punto: ogni picchiaduro ha sviluppato un proprio stile di gioco, sicché non è per nulla scontato che un campione di Street Fighter sia altrettanto bravo con Mortal Kombat. Insomma, l'offerta era così vasta da permettere a qualsiasi giocatore di trovare il suo "habitat" ideale.

A questo punto, dovere di cronaca ci imporrebbe di entrare nel dettaglio della saga. Essendo però questo un esercizio piuttosto lungo e tedioso (per i lettori), ci limiteremo a riepilogare i titoli che abbiamo raccolto, alcuni dei quali sono accompagnati da

una brevissima nota esplicativa.
Come premessa, è bene precisare che la saga di Street Fighter non è solo un torneo fantastico di arti marziali, ma racconta anche una storia (a volte un po' confusa a dir la verità) che si sviluppa sostanzialmente in 4 capitoli: Street Fighter, Street FighterII, Street Fighter Alpha (o Zero nella versione giapponese) e Street Fighter 3. L'episodio Alfa, nel quale Sagat cerca di vendicarsi della sconfitta subita dall'allora giovanissimo Ryu, ora divenuto più maturo ed esperto, si colloca cronologicamente fra il primo e il secondo, anche se sul mercato è apparso successivamente.

1987 – Street Fighter
1991 – Street Fighter II – The World Warrior: 8 personaggi, 4 boss (non selezionabili)
1991 – Street Fighter II – Champion Edition: il giocatore può selezionare uno dei boss; il gioco è più veloce rispetto a SFII e per questo i giapponesi lo identificarono come SFII', dove l'apostrofo si traduce nel termine "dash"
1992 – Street Fighter II Turbo – Hyper Fighting Edition: 4 nuovi personaggi; implementato nelle mosse.
1993 – Super Street Fighter II – The New Challengers: il numero dei personaggi sale a 16
1993 – Super Street Fighter II – The New Challengers: Tournament Edition
1994 – Super Street Fighter II Turbo: nuovi personaggi; nuove features nel menu avvio
1995 – Street Fighter: The Movie: riprende le immagini digitalizzate dei personaggi protagonisti del film uscito nello stesso anno
1995 – Street Fighter Alpha: ha per protagonisti alcuni dei personaggi principali delle precedenti edizioni; come i successivi Alpha, ha grafica 2-D
1996 – Street Fighter EX: è il primo della serie in formato tridimensionale; dopo 200 ore il gioco generava due nuovi personaggi

1996 – Street Fighter EX Plus: due nuovi personaggi "nascosti"
1996 – Street Fighter Alpha 2: rispetto all'Alpha aggiunge le mosse speciali Custom Combos
1996 – Street Fighter Zero 2 Alpha
1997 – Street Fighter III: New Generation: è il vero successore di SFII, con Ryu e Ken che si misurano con una nuova serie di personaggi
1998 – Street Fighter EX 2: nuovi caratteri
1998 – Street Fighter III: 2nd Impact
1998 – Street Fighter III: 2nd Impact – Giant Attack
1999 – Street Fighter Alpha 3
1999 – Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future

Bubble Bobble, draghetti e palloncini

Senza nulla togliere a Super-Mario, Bubble Bobble fu la sublimazione del genere platform. Esso infatti riuscì a creare un "magico" connubio fra una scenografia prettamente infantile e componenti strategici nettamente superiori a quelli con cui eravamo soliti confrontarci in precedenza. La componente "palloncino", poi, rivoluzionava il concetto di "sparo", mettendo praticamente alla pari, almeno all'inizio, i videogiocatori esperti ed i novizi. E questa è stata la sua grandezza, unitamente al fatto di consentire il gioco in collaborazione: alzi la mano chi, giovanotto dell'epoca, non abbia giocato almeno una volta a Bubble Bobble insieme alla sua ragazza!

I famosi draghetti della Taito hanno avuto lunga vita – Il gioco originario ha avuto 5 sequel – I primi tre differivano di molto da esso, ma poi ci fu un sostanziale ritorno al gameplay di partenza – Lo stimolo del gioco in collaborazione e della gran varietà di scenari

Lo scopo del gioco era di guidare una coppia di piccoli dinosauri, Bub e Bob, attraverso 100 livelli, per liberare la loro amica, intrappolando i mostriciattoli nemici con delle bolle, che scoppiavano dopo qualche istante facendoli saltare via. Un autentico "tormentone" senza fine, quindi, dove l'azione era resa ancor più eccitante dalla presenza di ogni tipo di bonus e power-up, nonché di funzioni "hidden" (nascoste).

Caratteristica peculiare di BB e dei suoi "fratelli", sta nel somigliarsi ben poco l'uno con l'altro. Il primo successore, Rainbow Islands, prevedeva infatti solo la funzione in singolo, con Bub impegnato ad attraversare 7 mondi, ognuno contenente 4 livelli. Ogni round consisteva in un lungo livello verticale, nel quale il

protagonista doveva raggiungere la parte superiore entro un certo limite di tempo, oltre al quale il livello dell'acqua cominciava a salire inesorabilmente. Bub aveva però un importante alleato nell'arcobaleno (raimbow, per l'appunto), che gli permetteva di fare un bel balzo in avanti, eliminando nel contempo un buon numero di avversari.

Con Parasol Stars, si ha il ritorno del gioco in doppio, guidando Bub o Bob attraverso 8 mondi. I nemici potevano essere uccisi con un ombrello (parasol) oppure lanciando contro gli stessi le gocce di pioggia cadute sull'ombrello stesso.

Bubble Memories, come dice il nome, era un po' un ritorno alle origini, visto che i nostri eroi dovevano attraversare una moltitudine di livelli, contro i loro vecchi avversari, in un contesto grafico nettamente superiore a quello di BB. Come in Parasol Stars, dopo un po' di livelli compariva il boss.

Anche Bubble Symphony aveva molti elementi in comune con BB, quasi a conferma che al pubblico piacesse soprattutto il gioco originario e che dai sequel si attendesse solo degli update che non ne alterassero il concept.

Riepilogando:

1986 – Bubble Bobble
1987 – Rainbow Islands – The Story Of Bubble Bobble 2
1988 – Rainbow Islands Extra Version (identica alla precedente, ma gli stage e i boss appaiono in una sequenza differente)
1990 – Parasol Stars
1994 – Bubble Symphony (Bubble Bobble 2)
1995 – Bubble Memories – The Story Of Bubble Bobble III

La rivoluzione del "compagno" Tetris!

Ebbene sì, Tetris è un'invenzione russa, o meglio, sovietica, che però era ben lungi da voler aprire una sfida Usa-Urss anche sul sentiero dei videogiochi. Anzi, entrando nel dettaglio, scopriremo che i suoi creatori si ispirarono nientemeno che a un gioco inventato da matematici americani negli anni '50. Parliamo al plurale perché Alexey Pajitnov fu aiutato, in questo progetto, dal collega Dimitry Pavlovsky, come lui ingegnere informatico presso il Computer Center dell'Accademia russa delle scienze, e dal suo allievo Vadim Gerasimov.

Il russo Pajitnov inventa Tetris nell'87, prendendo spunto da un gioco inventato da uno studente dell'Università di Harward negli anni '50 – Ma da questo capolavoro non ricaverà un bel nulla perché, per non passare da "dissidente", è costretto a cedere la licenza al Governo sovietico

Chiamarlo "compagno" Tetris non è solo una facile battuta, legata al fatto che allora la cortina di ferro non era ancora caduta. Pajitnov, infatti, fu "costretto" a cedere la licenza del gioco al Governo, che ne fece un business colossale trattandolo con Atari, Sega, Nintendo e altri produttori, ricavando royalties per almeno 40 milioni di dollari.

Dicevamo del riferimento americano. Eravamo nel 1953 quando Solomon W. Golomb, giovane studente di Harvard, cominciò a disegnare delle figure su dei fogli a quadretti. Spinto dal suo istinto matematico, Golomb classificò quelle figure ordinandole in base al numero di quadretti (da 1 a 5) da cui erano composte, col vincolo che i quadretti dovevano avere almeno un lato in comune. Tali elementi – denominati monomino, duomino, tetramino, quadrimino e pentamino – dovevano poi servire a comporre delle figure, dette polimini.

Leggiamo da Tuttoscienze (13 agosto 1997): *"Il gioco divenne ben presto molto popolare fra gli studenti di Harvard. Fu poi Martin Gardner, il massimo esperto di giochi matematici, a rilanciarlo in tutto il mondo attraverso le pagine di «Scientific American». I dodici pentamini di base, sono gli elementi portanti di alcuni fra i più bei giochi matematici, talmente affascinanti da meritare un'ampia citazione in uno dei racconti di Arthur C. Clarke, «Terra imperiale», dove i pentamini sono uno dei giochi preferiti dagli abitanti di Titano, il satellite di Saturno, colonizzato dall'uomo nel ventiduesimo secolo. È il gioco che viene regalato al figlio dell'imperatore della Galassia per mettere alla prova le sue capacità.... La sfida è quella di costruire un rettangolo di 3x20 quadretti utilizzando i dodici pentamini. Un'impresa difficile visto che – ricorda Clarke – esistono soltanto due soluzioni su un milione di miliardi di possibili combinazioni. Il lettore può costruirsi i dodici pentamini con quadratini in legno o cartoncino (sono anche in vendita in tutti i negozi di giochi) e provare poi a ricostruire i rettangoli 3x20, 4x15, 5x12 e 6x10 per i quali esistono migliaia di soluzioni diverse."*

Ebbene, Pajitnov, Pavlovsky e Gerasimov, mentre stavano convertendo dei giochi su Pc, si imbatterono in un computer game denominato Genetic Engineering, nel quale il giocatore doveva muovere 4 tetramini per comporre delle figure.

Pajitnov ebbe una folgorazione: far cadere i pezzi del tetramino dentro un "bicchiere". Poi, lo scienziato pensò subito ad una versione a 2 giocatori, nella quale i pezzi entravano da sopra e da sotto, dando il via alla competizione per la conquista dello spazio interno.

Gli altri best seller 1986-88

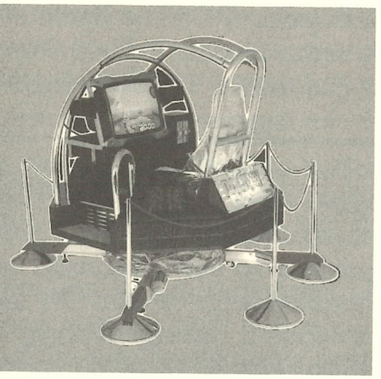
Se era giusto soffermarsi su questi tre campioni, è altrettanto doveroso spendere qualche parola per Double Dragon e Castlevania.
Double Dragon voleva essere la risposta della Taito a Street Fighter, cosa che riuscì soprattutto al di fuori del Giappone, avendo questo fighting mantenuto la leadership delle classifiche di gradimento americane da settembre '87 fino a tutto l'88. Al di là di essere un fighting, però, DD era concettualmente molto diverso da SF, trattandosi di un'avventura a scorrimento orizzontale, dove Billy e Jimmy Lee erano impegnati a combattere coi Black Warrior per liberare Marian, l'amica di Bill. Scenari da Bronx, nei primi due stage; l'azione proseguiva poi nella foresta e all'interno di un castello. Il gruppo dei malviventi che si doveva affrontare era di volta in volta capeggiato da un personaggio più forte, con sue precise caratteristiche. Inoltre, non potevano mancare i boss, davvero duri da sconfiggere. Se i due arrivavano fino in fondo, dovevano ingaggiare una sfida "fratricida" per conquistare la ragazza.

Non solo Street Fighter, Bubble Bobble e Tetris, ma anche Castlevania, Double Dragon, Rastan e Operation Wolf, tanto per fare qualche esempio - Con Operation Wolf gli shooting diventano sempre più cruenti - La simulazione compie balzi da gigante grazie a Lock-On, Altered Beast, Galaxy Force e Midnight Landing

Castlevania (Konami) fu l'inizio di una lunga saga che troverà, però, terreno fertile solo a livello home. Lo svolgimento era piuttosto semplice: bisognava condurre l'eroe Simon Belmont attraverso 6 stage ambientati nel castello del Conte Dracula, correndo in avanti, rubando le candele, incrementando l'armamento, distruggendo i nemici e uccidendo il boss che si presentava al termine di ogni livello. Facile a dirlo, più difficile a farlo: Castlevania mise a dura prova l'abilità dei giocatori, soprattutto nel momento in cui questi (o meglio, i pochi che riuscivano ad arrivare fino in fondo) si presentavano al cospetto di Dracula...in persona.

Altri titoli in voga nel periodo a cavallo fra l'86 e l'87 furono: Alien Syndrome (Sega), labirinto con visuale dall'alto; Xenophobe (Bally/Midway), inquietante guerra contro alieni; Dragon Spirit, shooter della Namco caratterizzato da fantastiche creature; lo scrolling fighter Rastan della Taito, avventura di un guerriero barbaro che si sviluppava in vari terreni e con la partecipazione di svariate creature mitologiche; 1943 The Battle of Midway (Capcom), battaglia aerea senza respiro. Per uscire un po' dallo scenario delle lotte senza quartiere, ci fa piacere ricordare il 720°, skateboard della Atari, che rappresentò l'unica vera novità, in tema sportivo, del 1987.
Una piccola goccia in oceano ormai pieno di battaglie di tutti i tipi, sempre più sofisticate, sempre più avvincenti, sempre più cruente.
Già all'Enada del 1987 vedemmo l'anticipazione di uno dei best seller dell'anno successivo, Operation Wolf, importato in esclusiva dalla ditta Negro di Torino, provvisto di una mitraglietta che era l'esatta riproduzione della UZI israeliana. Nessuna attinenza, per fortuna, con i conflitti in Medio Oriente. Anzi, sembrava che i disegnatori avessero fatto del tutto per evitare qualsiasi riferimento con fatti e luoghi reali: obiettivi e scenari generici, quindi, per questo sparatutto che non mancò però di suscitare qualche riprovazione per il suo realismo. Al di là del suo sequel Operation Thunderbolt (con funzione double), OW sarà la musa ispiratrice degli shooting degli anni a venire, nei quali il realismo delle scene e delle armi stesse fecero scandalo, in alcuni casi, sollevando la pubblica riprovazione. L'aspetto più critico della vicenda fu che la "moda" degli shooting venne a coincidere con la crisi Usa-Iraq, poi sfociata

nella Guerra del Golfo (1990-91). Che, non a caso, venne ribattezzata "la guerra al videogame".
In effetti, le immagini irradiate in tutto il mondo dalla CNN non differivano di molto da quelle riprodotte dai videogames in stile bellico. Ma l'accostamento servì anche agli anti-americanisti per mettere in dubbio la veridicità della "Real Tv": troppi coni d'ombra c'erano – a loro avviso - in quelle scene così ripetitive, con le quali si voleva convincere l'opinione pubblica che gli obiettivi da colpire fossero esclusivamente militari e che la precisione degli armamenti fosse tale da garantire il "centro pieno" da distanze siderali, senza fare un graffio alle strutture civili situate nei paraggi.


Galaxy Force un apparecchio avveniristico con capacità di rotazione a 335°

Di certo, se in quel periodo e negli anni immediatamente a venire, l'industria del videogame, invece di insistere sul tema bellico, avesse avuto il buon senso di orientarsi su altri lidi, ne avrebbe guadagnato d'immagine. Al contrario, essa diventò bersaglio fin troppo facile dei pacifisti, che insistettero non poco sulla natura "istigatoria" dei giochi elettronici.
Tornando alla nostra cronologia, che l'88 fosse stato uno degli anni d'oro della Taito lo testimoniano anche due stupendi simulatori cabinati, quali la guida Full Throttle e l'aereo Midnight Landing, a cui si uniscono il carrarmato Cyber Tank, le guide Chase HQ e Continental Circus, e il fighting Ninja Warriors. Soprattutto Midnight Landing fece scalpore, trattandosi di una apparecchio completamente chiuso, all'interno del quale si aveva realmente la sensazione di trovarsi nella cabina di pilotaggio di un aereo di linea. Le destinazioni erano alcuni aeroporti internazionali, fedelmente riprodotti, con gli ostacoli imposti dalle

insidie del maltempo e del vento, e con l'aggravio di dover a volte atterrare in notturna.
Ma se qui siamo nel campo, ancora ristretto, della simulazione deluxe, quello dei classici dedicated fu impreziosito dalla nascita della Final Lap, nuovo caposaldo dei racing game dopo Pole Position. Per la prima volta, infatti, vedemmo apparire nelle sale un multicabinet (a doppia postazione, detto "twin") che oltre a permettere la sfida in doppio, ammetteva il collegamento con altri cabinet ("link"), per competizioni fino ad 8 player. Le caratteristiche di gioco erano simili a quelle di Pole Position, ma in un contesto grafico a dir poco superbo e con uno stile di guida assolutamente realistico.
La Sega presentò l'avveniristico "full movement" spaziale Galaxy Force, la cui piattaforma ruotava a 360°, e le piste Power Drift (cabinata) e Hot Rod (upright con tre volanti). La bandiera Konami era tenuta alta da Chequered Flag, guida su tracciati diurni e notturni, e da The Main Event, ispirato al wrestling. In tema di battaglie aeree cabinate, citazione d'obbligo per il fantascientifico cabinato Lock-On della Data East. Quanto alle schede, registriamo le ennesime ma ben riuscite proposte in tema di shooter in chiave mitologica, l'Altered Beast della Sega, e di lotta con arti marziali e armi convenzionali, il P.O.W. targato SNK.

Cinema e videogames

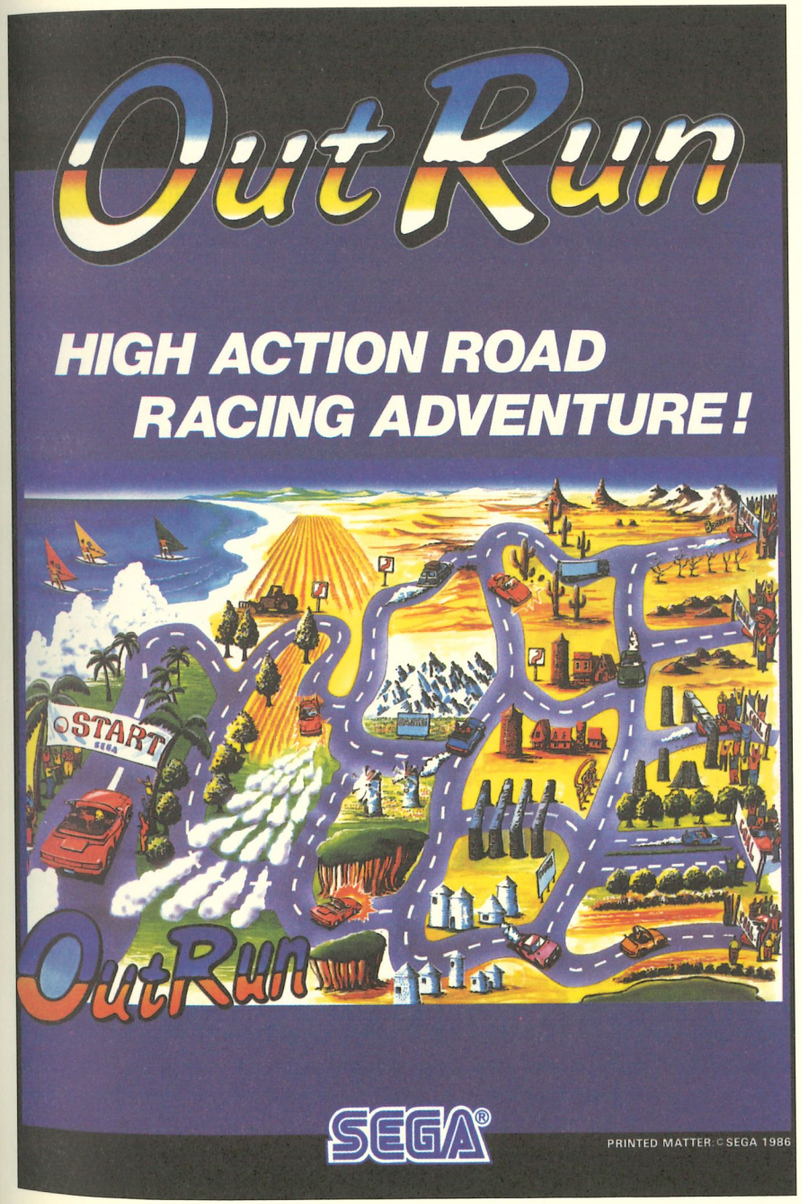
Il videogame – lo abbiamo detto a più riprese – nel cinema ha trovato, sin dalle origini, una delle principali fonti di ispirazione. Molteplici sono, del resto, le affinità fra i due fenomeni. Entrambi hanno l'abilità di catturare l'immaginazione del pubblico, proiettandolo in situazioni e scenari immaginifici, comunque dotati di una loro coerenza e di una sufficiente plausibilità. Sebbene – è ovvio – si tratti di sensazioni che permangono nello stretto ambito della proiezione o della giocata. Al loro termine, tutto svanisce come un bel sogno. Il bello di questo connubio sta nella reciprocità dell'osmosi: il cinema ha dato al videogioco quanto il videogioco ha dato al cinema, sebbene la bilancia del dare-avere sembrerebbe pendere nettamente dalla parte dei giochi elettronici.

Una simbiosi che esiste da sempre, ma che proprio sul finire degli anni '80 conobbe una fase di pieno rilancio - Nel bilancio complessivo, però, questo rapporto ha dato più soddisfazione ai produttori dei giochi che non ai cineasti: l'unico apprezzabile successo, in pellicola, è stato Mortal Kombat

Il primo atto ufficiale della collaborazione fra le due industrie si ebbe – ne abbiamo parlato ampiamente – con Tron, ma, per ironia della sorte, il tentativo di Hollywood di approfittare dell'interesse per i videogiochi, ebbe in quel caso più successo nel mondo dell'Automatico. I giochi della Midway, distribuiti con lo stesso nome, superarono gli introiti del film anzidetto che invece si rivelò un fiasco al botteghino.

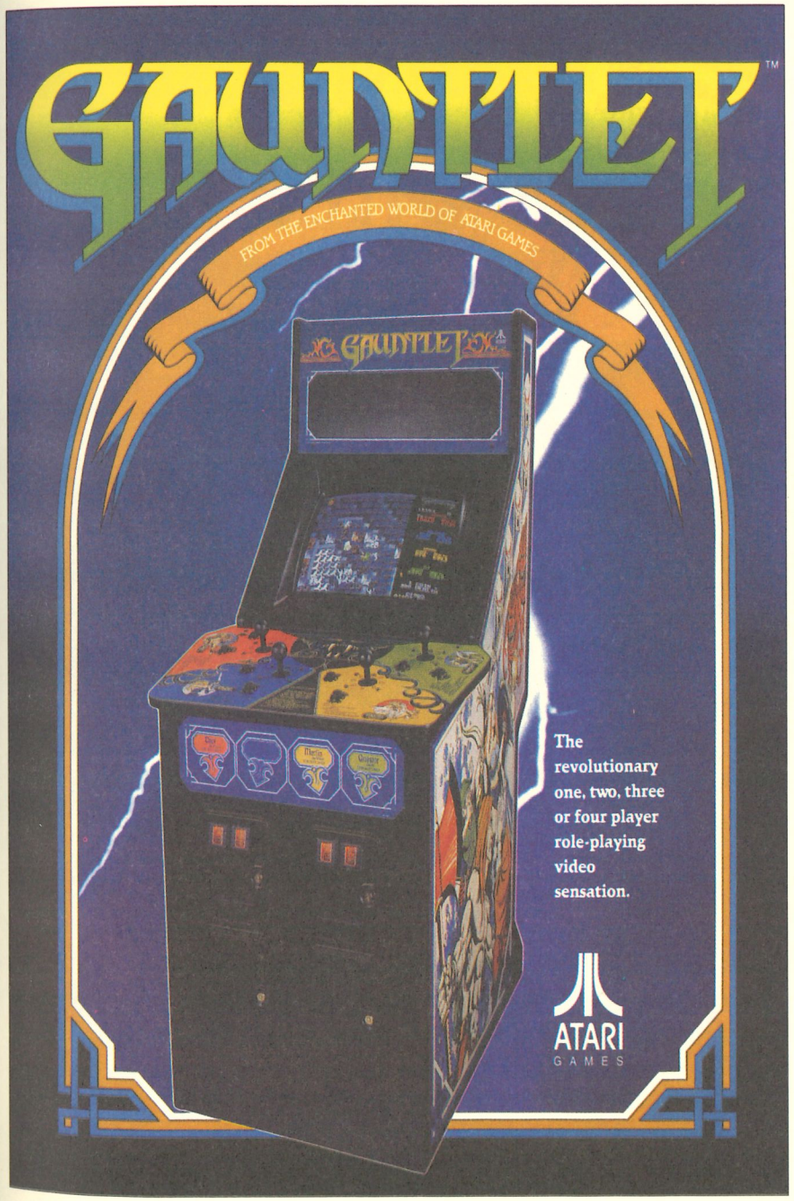
Hollywood si rese ben presto conto che non era facile trasferire sullo schermo l'interesse e l'emozione della sala giochi. E quando ritenne di aver raggiunto la formula giusta per unire video-

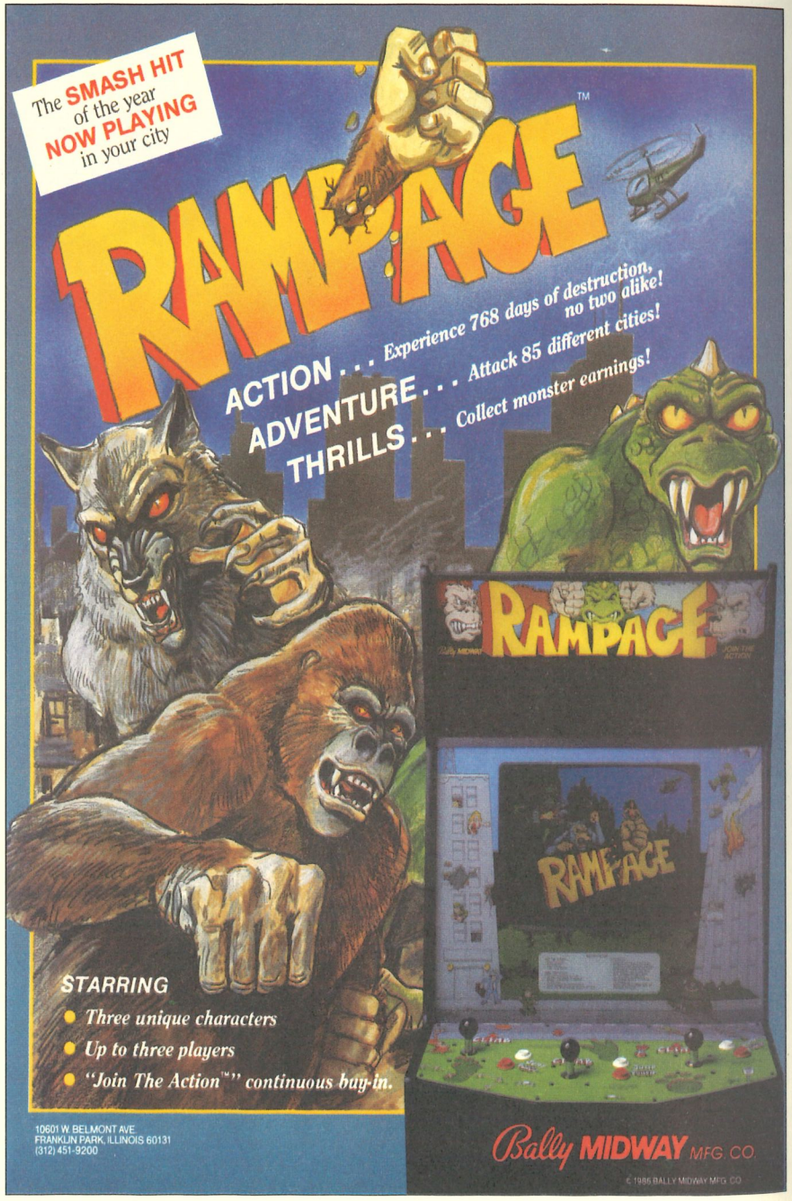
Con Out Run si aprì l'era dei simulatori interattivi



Super Championship Sprint, un altro epico rappresentante del genere driving

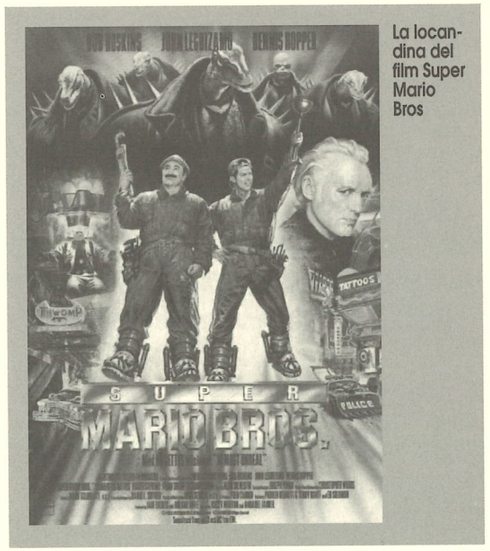
Gauntlet: il gioco di ruolo sbarcò finalmente sul lido dei coin-op





game e celluloide, l'industria del videogioco era già entrata in crisi.

Nel 1984 venne distribuito un certo numero di film basato sul genere videogiochi, tra cui Last Star Fighters e Cloak&Dagger. Nessuno di questi fu un grande successo e Hollywood ne attribuì le cause all'industria dell'Automatico. Tuttavia, per niente scoraggiata, il cinema, alla fine degli anni '80, quando il mercato del divertimento stava dando segnali di ripresa, scelse ancora il videogioco come fonte di ispirazione. Questo ottimismo venne incoraggiato anche dall'alto share dei programmi televisivi per bambini, che avevano contenuti simili a quelli dei videogiochi.



La locandina del film Super Mario Bros

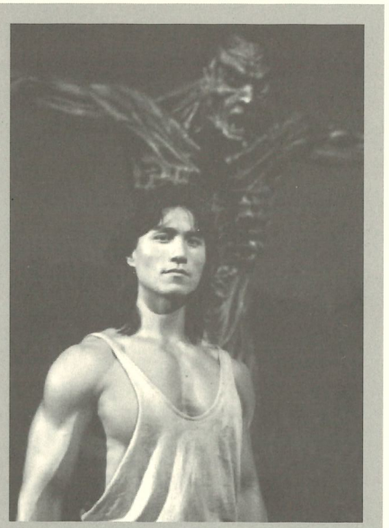
Double Dragon fu il primo game ad ottenere il passaggio allo "schermo pieno", a seguito di una serie di film di animazione che aveva avuto successo alla Tv. Il film era diverso da Tron e Last Star Fighters, in quanto presentava elementi fondamentali del gioco.

Il discreto successo di DD incoraggiò i produttori a realizzare SuperMario Bros-The Movie, ampliando la mega licenza di Mario. Il film fu interpretato da Bob Hoskins (Mario) e Dennis Hopper (King Koopa) , ma non fu un grande successo.

Per non essere da meno, la Capcom seguì la Nintendo su questa strada, concedendo la licenza per la serie di Street Fighter. Ancora una volta, fu un grande attore, Jean Claude Van Damme, ad essere reclutato per contribuire all'affermazione del film. Ma ancora una volta la risposta del botteghino non fu confortante.

Mortal Kombat, altra produzione di notevole importanza, inter-

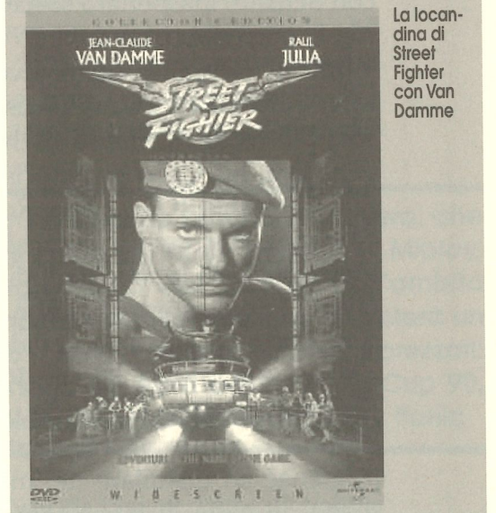
pretata nientemeno che da Cristopher Lambert, riuscì invece a riscuotere attenzioni pari a quelle avute dal sanguinario gioco della Midway.
Il rapporto tra videogiochi e film, come dicevamo, ha funzionato anche al contrario.
La somiglianza di Shark Jaws con il primo movie de "Lo Squalo" (siamo nella seconda metà degli anni '70) era a dir poco sospetta. E lo stesso si può dire di Donkey Kong nei confronti di King Kong, che spinse la Universal a dare corso ad un'azione legale.



Uno dei protagonisti del movie Mortal Kombat

Adesso, quella di far comparire i personaggi dei film nei videogiochi con un accordo reciproco, è diventata un'iniziativa fruttuosa. Con lo sviluppo della tecnologia, che offre ai programmatori la possibilità di realizzare rappresentazioni sempre più realistiche delle scene del grande schermo, un maggior grado di profondità si è aggiunto alle più recenti distribuzioni autorizzate.
Giochi come Terminator 2-II Giorno del Giudizio della Midway o The Lost World della Sega sono esempi importanti di questa tendenza. Quest'ultimo, più che costituire un seguito del film, tende ad aggiungere qualcosa di nuovo alla trama dello stesso. The Lost World, per altro, fu il secondo tentativo della Sega di attirare il giocatore con un tiro al dinosauro. Il primo, basato sul precedente film, Jurassik Park, non ebbe tanto successo, data la cattiva riproduzione degli effetti speciali, che poi erano il vero motivo di attrazione del film. Ma la Sega non si arrese e fece seguire alla serie di Hollywood una propria. Per

ironia della sorte, nei remake la fortuna si capovolse, giacché la serie dei giochi andò notevolmente meglio di quella dei film.
Mai prima di allora l'industria del divertimento automatico era stata cosi dipendente dalle serie cinematografiche. Hollywood, d'altra parte, non era nuova al recupero di idee di successo del passato, e spesso tentava di ricavare incassi stellari da soggetti tutt'altro che originali. Film come Ghost, Rocky, Batman, Halloween, Star Trek, Alien e Superman e i loro numerosi rifacimenti, in certi casi hanno pure risposto positivamente alla prova del pubblico, ma raramente hanno incontrato i favori della critica, pronta ad accusare i cineasti di essere incapaci di tirar fuori nuove idee. A difesa di Hollywood si può affermare che la realizzazione di una serie di successo al botteghino può incrementare i profitti, perché i sequel generalmente costano molto meno della pellicola iniziale e, soprattutto, creano un folto pubblico di appassionati. Eppoi, non pochi sono i casi in cui dei serial di scarso valore abbiano dato buoni risultati.



La locandina di Street Fighter con Van Damme

Uguale tendenza si è manifestata nel settore dei videogiochi. Affamate di veri successi durante il periodo più buio della storia dell'industria, la produzione di serie è parsa una buona idea a molte case produttrici (vedi appunto la Capcom con Street Figther o la Taito con Bubble Bobble), anche se indugiare troppo in questa linea di tendenza ha un po' appiattito la creatività dei progettisti e quindi il mercato stesso.
Più recentemente, l'uscita della nuova serie di Guerre Stellari

(1998), ha trovato la Sega pronta a cogliere al volo l'occasione, a quasi vent'anni di distanza dalla versione originale del classico di George Lucas creata dall'Atari e a poco meno di un lustro da un'altra, poco fortunata, riedizione.
Guerre Stellari fu un successo moderato per la Sega nel 1994, ma nemmeno il nuovo gioco, Star Wars Trilogy, per quanto ben fatto riuscì a diventare popolare tra i fan.
La casa giapponese è rimasta però tra le più ferme assertrici del binomio videogames-movie.
House of the Dead, ad esempio, mostrò un vago parallelismo con Scream, inaspettato successo di Hollywood sul genere horror. E, poco dopo, un accordo tra la Sega of America e la Dream Works di Steven Spielberg favorì la produzione di un film basato proprio sulla trama di House of the Dead. In un intreccio ancora più bizzarro, House of the Dead sfondò sulla scia di Resident Evil, hit Capcom per Playstation, anch'esso basato su un film di zombie di George A. Romero.
Frattanto, la stessa Capcom e la SNK hanno venduto i diritti per i loro giochi di lotta a studi di animazione, intendendo immortalare i loro personaggi in film in grande stile.
Il rapporto fra industria di videogiochi e cinema, che sta proseguendo alla grande coi vari Resident Evil, Tomb Raider, ecc., è ora caratterizzata anche da un'interazione di diverso tipo. In Europa, le più importanti catene di cinema sono sempre più propense ad installare nei multiplex delle sale giochi, con lo scopo primario di intrattenere il pubblico prima dei film e tra una proiezione e l'altra. E non si tratta di pochi cabinet piazzati vicino alle macchine dei pop corn o al banco dei gelati, ma di grandi iniziative tipo FEC. Il futuro dei coin-op videogames si gioca in buona parte su questo tavolo.

I migliori coin-op videogames degli anni 1989-90

A compendio della carrellata che ci sta accompagnando sulla soglia degli anni '90, andiamo a vedere cosa stava accadendo, in quel periodo, sul fronte commerciale italiano.
La 16° Enada, quella del 1988, avrà almeno due motivi per essere ricordata. Innanzitutto per la presenza di un ministro (e che ministro!) all'inaugurazione: l'on. Emilio Colombo, titolare del dicastero delle Finanze. Quindi, per il forzato trasferimento alla Fiera di Roma, causa l'improvvisa indisponibilità del Palazzo dei Congressi. Non tutti i mali, però, vennero per nuocere: questa infatti diverrà la sede definitiva della rassegna.

Nel marzo 1989 nasce l'Enada Primavera, che anticipa di poco più di un mese il 1° Miplay, mostra organizzata dal Sindaut nell'ambito della Campionaria milanese, che si rivelerà un insuccesso – Tra gli apparecchi più apprezzati: Super Monaco GP, Hard Drivin, World Cup 90, G-Loc, Golden Axe, Magic Sword, Gal's Panic

L'Automatico, secondo il Presidente Sapar Lorenzo Musicco, stava vivendo un periodo di calma apparente. *"Non c'è l'inquietudine di qualche anno fa, quando il trend generale dava corpo al pessimismo; non c'è nemmeno, né avrebbe motivo di esserci, l'euforia che alimentò l'ottimismo degli anni '70"*. Così scrisse su Automat. Ma la vitalità dell'industria era tale da imporre alla Sapar lo studio di una valida alternativa alla Fiera di Milano, che ormai non sembrava più confacente ai bisogni delle aziende. Nel 1989 nascerà quindi L'Enada Primavera di Rimini. Ne darà annuncio lo stesso Presidente Musicco all'apertura dell'Enada, al termine di un discorso che pose nuovamente l'accento sui pregiudizi che accompagna-

vano i videogames – esemplare il divieto assoluto decretato a Catania – e sulla proposta del Centro Studi di svolgere un'indagine su "videogiochi e tutela giuridica dei minori", che poi sarà accolta e finanziata dal CNR. Il Ministro Colombo, ovviamente, non poté dare risposte precise né fare promesse. Applaudì l'attività svolta dalla Sapar e si compiacque per la vitalità dell'industria, che offriva ai giovani *"uno svago più partecipato ed attivo rispetto allo svago passivo della televisione"*.

Per quanto riguarda la produzione, leggiamo su Automat (ottobre-novembre 1988): *"Il catalogo della 16° Enada è tanto variegato da prestarsi a diverse ipotesi di lettura, perché è mancato un tema dominante da seguire con attenzione."*

Si parla della tendenza comune a sostituire i monitor da 20 pollici con quelli da 25" come un sintomo dell'elettronica che avanza; della necessità dei gestori di rifarsi periodicamente il trucco, *"perché i giochi che 12 mesi prima sembravano all'avanguardia ora sono già pronti alla pensione"*.

Nel marzo del 1989 ecco finalmente la prima riuscitissima edizione dell'Enada Primavera di Rimini, che non risentì minimamente del fatto che di lì a un mese si sarebbe tenuto comunque il rituale appuntamento alla Fiera di Milano. A nulla, infatti, servirono gli espedienti studiati dagli organizzatori, dirigenti del nuovo sindacato degli operatori appena sorto, il Sindaut: riservare agli apparecchi da trattenimento un salone a sé stante, aperto ai soli operatori del settore per un periodo di tempo ristretto a 6 giorni, e dare alla sezione una sua identità con la denominazione "1° Miplay". La rassegna, sia per il numero di espositori che di visitatori, fu un fallimento, tanto è vero che dopo un nuovo tentativo nel 1990, non sarà più ripetuta.

L'industria, al di là delle infauste sirene che si udivano da più parti, marciava a passo spedito: 300 miliardi di fatturato, di cui 250 derivanti da esportazione; 300.000 apparecchi in attività; spesa del pubblico nell'88 pari a 251 miliardi, con un gettito per l'erario di oltre 36 miliardi.

Il 1989, per l'Italia, fu l'anno del Tetris, ma in ottobre erano già

in circolazione un'infinità di imitazioni che ne amplificarono il successo. Strano a dirsi, la scheda (con marchio Sega) era saldamente numero 1 in Giappone, mentre in Usa (con marchio Atari) era praticamente ignorata. Per il resto a parte lo Shangai e i quiz proposti da Novarmatic, i coin-op videogames rimanevano ancorati sugli sport in genere e sui beat'em up.

L'ulteriore evoluzione del mercato diffuse la moda del mobile 33 pollici che, ovviamente, imponeva nuove soluzioni per quanto riguarda le plance e il posizionamento delle schede e dei componenti elettronici.

Passiamo ora a parlare delle novità partendo dalle guide.

Super Monaco GP (Sega), impostata sul circuito monegasco di F1, era provvista di cambio al volante, che riprendeva esattamente la tecnologia delle auto da corsa, ed aveva un cabinet disegnato sullo stile della carenatura della McLaren; altamente realistici erano anche gli effetti strada riprodotti dal volante stesso e dal sedile.

Hard Drivin (Atari) fu tra i primissimi simulatori di guida ad incorporare la grafica tridimensionale; sul monitor compariva un'accuratissima strumentazione di bordo, ma l'aspetto più emozionante era sicuramente il superamento del giro a 360° (comunemente detto "giro della morte") che corredava un tracciato già piuttosto "spinto" nella sua conformazione. Sempre dell'Atari il Badlands, che concluse la lunga e prestigiosa serie Sprint, introducendo scenari e features del tutto inediti. Degna di nota è altresì la Big Run (Jaleco).

Nel settore "sportivi", c'era, in pratica, solo il calcio World Cup 90 della Tecmo a meritarsi i primi posti delle hit nazionali ed internazionali. Ma, nelle zone dove il basket andava per la maggiore, l'Arch-Rivals (Bally Midway) non mancò di dare soddisfazione a chi decise di installarlo.

Buoni incassi ottennero pure: Willow (Capcom), un fighter di fantasia prodotto su licenza della Lucasfilm, che aveva realizzato un'omonima pellicola cinematografica; il poliziesco Crime City; la guerriglia Rambo III Taito; e il rompicapo Klax dell'Atari,

nel quale il giocatore doveva collezionare le tesserine che scorrevano sui tappeti mobili, facendo in modo di disporre quelle del medesimo colore sulla stessa colonna, o su una riga, o in diagonale

Il 1989 vide assurgere agli onori delle cronache internazionali la Mitchell che, senza fare grossi sforzi di fantasia, realizzò un clone di Bubble Bobble, denominandolo Pang, i cui esiti furono senz'altro positivi. I suoi sequel (Super Pang – 1990) e Pang 3 (1995), si distinsero per l'alta qualità grafica e per l'originalità degli scenari, accompagnati da gameplay molto coinvolgenti.

Nel 1990 l'Enada diventò maggiorenne e l'avvenimento fu celebrato con l'ingresso nel nuovissimo padiglione CO4 della Fiera di Roma. Un nuovo look che certamente gratificava la capacità delle aziende del settore nel mantenersi al passo coi tempi, nonostante i ritmi intensissimi imposti da un'attività che, per sua natura, tendeva al continuo rinnovamento.

"Il nostro settore – affermò Lorenzo Musicco nel discorso inaugurale – *è formato da operatori seri che desidererebbero veder definitivamente legittimato il loro lavoro con l'istituzione di un Albo professionale. Esso renderebbe più fluidi i rapporti con le autorità locali competenti, facendo giustizia di antichi e infondati pregiudizi."*

Parole rivolte, in particolare, al Sen. Guglielmo Castagnetti, Sottosegretario all'Industria, il cui rapporto col mondo dell'Automatico italiano era iniziato in occasione delle discussioni inerenti il decreto d'attuazione della legge 904/86, che aveva dato luogo ad errate interpretazioni da parte del Ministero dell'Industria, equiparando questo settore, in tutto e per tutto, a quello del gioco d'azzardo. Castagnetti face intendere che la strada dell'Albo era lunga ed impervia. Ma, colpo di scena, il 21 novembre i deputati Rebecchi, Alberini e Gei presenteranno alla Camera la tanto agognata proposta di legge (che purtroppo naufragherà dopo i molteplici tentativi susseguitisi negli anni seguenti).

Quanto alla produzione, Battle Shark e Air Inferno furono le due new entry, targate Taito, nella hit parade dei videogames: il

primo simulava una battaglia sottomarina con tanto di periscopio, il secondo un soccorso antincendio dotato di cloche, doppia pedaliera, comandi di rotta grafici e sonori. Per gli amanti delle battaglie spaziali c'erano il G-Loc della Sega e il Pit Fighter Atari. Tra i tiri laser spiccavano Ghost Hunters (Sega) e Cosmogang (Namco). Nel settore guide la vetrina spettava alla Final Lap 2 (in anteprima europea) della Namco e la moto doppia GP Rider (Sega). Nella categoria beat'em up, da citare Final Fight (Capcom) e TMNT-Turtles Konami.

Intanto, si stava affacciando quello che diverrà il monopolizzatore del mercato dei Pcb: il sistema a cassette Neo-Geo della SNK, importato per la prima volta in Italia da Eugenio Bernardi ma subito dopo detenuto in esclusiva Europea dalla Generalgame di Napoli, diretta da Gaetano Felaco.

L'escursus si chiude degnamente con le schede Magic Sword (Capcom); Gal's Panic (Kaneko), lo strip in stile Qix destinato a diventare campione di incassi; Golden Axe (Sega), scrolling fighter tra i più coinvolgenti e ricchi di features che si siano mai visti; Golden Tee Golf (Strata), apripista di un serial su cui ancor oggi la Incredible Technologies basa le proprie fortune, anche se solo all'estero; lo scrolling shooter Raiden (Seibu), tipico scenario di guerra con vista dall'alto che fece buoni incassi, insieme ai suoi sequel, per alcuni anni; Smash TV, fighting in stile "show televisivo" della Williams; Moonwalker (Sega), videogame ispirato a una clip di Michael Jackson, dove il cantante cercava di liberare una bambina rapita.

Un discorso a parte merita Rampart (Atari) che, dal nostro punto di vista, rappresenta uno dei più grandi giochi "incompresi" della storia. Un'idea straordinaria, basata sulla sfida fra due giocatori, impegnati a difendere il proprio castello e ad attaccare quello del nemico. Essendo in stile medievale, lo strumento era un cannone dotato di palle di ferro, la cui traiettoria veniva tracciata tramite trackball. La prontezza di riflessi non bastava: occorreva anche prendere decisioni immediate su come distribuire le munizioni a disposizioni, fra colpire le mura del castello op-

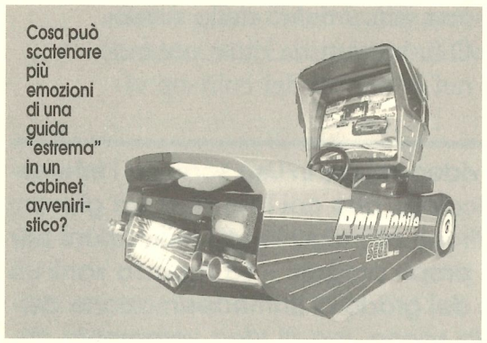
posto, gli armamenti al suo interno, e le navi che nel frattempo si avvicinavano dal mare. Al termine di ogni attacco, poi, il computer lasciava un po' di secondi di tempo ai giocatori per ricostruire le mura, incastrando dei pezzi simili a quelli del Tetris: qui l'abilità stava nell'allargare il più possibile il perimetro del castello, cercando di abbracciare le postazioni di terra circostanti, che erano neutre fino a quel momento.
Quanto ai cabinati, l'Italia dimostrò tutta la propria creatività, sfornando sontuosi modelli dedicati alle guide più prestigiose. Angelo Arena espose una Ferrari rigorosamente rossa con monitor 33"; Riminigames presentò la Prima, con cambio elettronico al volante a 5 marce e retromarcia, più display, e sedile con effetto guida. Molto attraenti erano anche le F40 proposte da Sud Mobili e Lazzaro Masciullo.

Parola d'ordine: scatenare le emozioni

Se non vi siete fatti prendere dalla tentazione di saltare a piè pari il capitolo sul Centro Studi Automat, avrete letto dell'indagine condotta nelle scuole romane nell'86, dalla quale si apprese che "divertimento-emozione-difficoltà del gioco" erano i tre principali elementi d'attrazione dei videogames nei confronti dei ragazzi.
Ebbene, quei dati trovarono conferma, più o meno nello stesso periodo, negli States. I ripetuti S.O.S. lanciati da oltre oceano circa la disaffezione del pubblico nei confronti dei coin-op videogames a partire dal 1984, sul finire dell'86 avevano toccato livelli di "allarme rosso". Fu così che, per l'immanente legge del contrappasso, gli psicologi, dopo aver a lungo combattuto il fenomeno, dovettero inginocchiarsi al suo capezzale, per scoprirne i motivi della crisi. Tra le tante spiegazioni possibili, la più accreditata era l'esigua gamma di emozioni destate dal gioco. Questa almeno era la cui conclusione a cui giunse, tra gli altri, Albert Mahrabian, docente di psicologia all'Università di Los Angeles. In seguito ad un'indagine condotta – sul finire degli anni '80 – su un consistente numero di giovani frequentatori delle sale giochi, scoprì che i videogame più graditi dai ragazzi erano quelli che offrivano molteplici sensazioni, quanto a complessità e situazioni impreviste e che, grazie a ciò, essi mantene-

La crisi dei videogames in Usa scatena l'interesse degli psicologi, che coi loro studi sui giovani giocatori offrono all'industria utili indicazioni per impostare i propri progetti – La risposta sarà un incremento del grado di immedesimazione dell'utente nella scena, ma di idee veramente originali ed innovative se ne vedono ben poche

vano elevato il livello di concentrazione dei fruitori. I giochi impostati su schemi troppo rigidi, insomma, provocavano un forte calo di interesse da parte degli utenti che, una volta scoperto il meccanismo, si sentivano appagati pur senza aver raggiunto punteggi di rilievo.
Da un altro studio portato avanti dai francesi Pichol e Delannoy si apprese che il videogioco non piaceva più perché era impostato su regole ferree: la macchina dominava sull'uomo, insomma, impedendogli di dar sfogo alla propria creatività.
Quanto alle "emozioni", i produttori seppero dare – come abbiamo in parte già visto – delle risposte concrete, sia con gli sparatutto all'ultimo respiro, sia con i simulatori a sempre più elevato grado di interattività. La questione della creatività, però, rimase purtroppo al palo e solo diversi anni più tardi saranno introdotti quegli elementi (percorsi alternativi, codici segreti per la trasformazione di personaggi e oggetti, personalizzazioni dei caratteri, ecc.) capaci di soddisfare (solo in parte) tale bisogno. E fu anche per questo che, nella seconda metà degli anni '80, i flipper ebbero un rigurgito di vitalità, poi spentasi nuovamente sul nascere del nuovo decennio.



Cosa può scatenare più emozioni di una guida "estrema" in un cabinet avveniristico?

Certo, è un bel paradosso notare come nel momento in cui la tecnologia fu finalmente in grado di supportare qualsiasi idea, le idee dei progettisti cominciarono a latitare.
È vero, si dirà, che il mercato era diventato più esigente e selettivo e quindi che la produzione doveva giocoforza adeguarsi alle logiche del business. D'altro canto, è altrettanto vero che milioni di giocatori stanno ancora aspettando un nuovo Tetris; non un suo clone (ce ne sono stati a iosa, anche in forma tridimensionale), ma un game altrettanto innovativo.

Un bel lampo di genio fu, ad esempio, proprio quello di rivoluzionare il concetto di Tetris, procedendo all'eliminazione dei "pezzi" non per linee orizzontali bensì per gruppi contigui, aventi il medesimo colore o la medesima forma. È, insomma, il solco tracciato dal Columns della Sega (1990): blocchi composti da tre "gioielli" sovrapposti e di colore diverso, la cui disposizione poteva essere mutata secondo le necessità, cercando ovviamente di mettere a contatto più "pietre" possibili dello stesso colore. Un'estensione di questo principio potremo poi individuarla nel Puzzle Bobble (Taito), con la sostanziale differenza che, in questo caso, era il giocatore ad indirizzare le bolle tramite l'apposito "cannoncino".
Ai giorni nostri, elementi creativi allo stato puro si ravvisano soprattutto nei touch-screen per bambini, sviluppati da un sempre maggior numero di case. Tra i giochi più interessati, quello che permette di colorare delle figure attraverso una tavolozza digitale, oppure quello che insegna a riconoscere i versi degli animali. Eppoi gli immancabili quiz, prove di intelligenza come associare parole e oggetti o costruire scenari componendo elementi prefissati.
Questi touch sono stati installati persino in ospedali, scuole, centri terapeutici per l'infanzia, divenendo complemento delle varie attività didattiche e/o di recupero, svolte al loro interno.

La crisi degli anni '90: produttori alla sbarra

Negli anni '90 la crisi commerciale degli arcade videogames si fece sempre più profonda. Evento inevitabile? Certamente si, se l'unico parametro di riferimento fosse la contemporanea, vertiginosa crescita del home entertainment, i cui prodotti diventarono via via sempre più appetibili ed accessibili in termini di prezzo.

Cosa c'è dietro la grande crisi che colpì i videogames all'inizio dello scorso decennio, divenendo via via sempre più acuta?

Ma concludere qui la questione vorrebbe dire chiudere gli occhi di fronte alle responsabilità, gravi, dell'industria. I principali capi di imputazione rivolti ai produttori di videogiochi arcade sono i seguenti:

- *Mancanza di innovazione*
- *Incapacità di incontrare i gusti dell'utenza*
- *Competizione spietata*
- *Scelte commerciali sbagliate*

Accuse impietose, che suonano quasi come condanne senza appello. E, visti i risultati ottenuti dalla maggioranza dei titoli sfornati dal 1990 ad oggi, verrebbe quasi da accoglierle in maniera incondizionata. Anche perché, fatte salve prestigiose eccezioni come le saghe di Street Fighter e di Tekken, la Daytona e il Virtua Striker, non riusciamo ad individuare titoli in grado di meritarsi un posto nella hit di tutti i tempi. Tra l'altro, questi titoli appartengono, non a caso, ai generi picchiaduro, driving e football, che nei videogiochi ricorrono sin dalle origini.

La folle corsa all'innovazione tecnologica

Secondo alcuni autorevoli osservatori, l'aridità che contraddistingue – ormai da anni – il pianeta degli arcade videogames è diretta conseguenza della scelta, fatta da gran parte dei produttori, di puntare più sul realismo complessivo dell'azione (ovvero la grafica e gli effetti di simulazione), che non sui contenuti. "*Tutti i più grandi giochi che si sono visti nel mondo* – scrisse Euroslot (dicembre '97) – *non facevano affidamento su quello che si vede sullo schermo. Tetris ne è un esempio.*" Prendendo per buono questo assunto, resta da capire il perché di tanta ottusità. Il problema, a nostro avviso, ha radici profonde.

Le grandi case si sono combattute per quasi tutti gli anni '90 sul sentiero delle piattaforme hardware, impegnando smisurate risorse umane e finanziarie – L'arrivo dello standard Naomi è servito per calmierare questa corsa, ma ormai grandi case come Atari, Midway, Data East e Jaleco sono sparite, la SNK è al lumicino e la Taito sopravvive alla meglio

Già agli inizi dello scorso decennio, l'industria giapponese ritenne che l'unico modo per combattere la diffusione delle schede copiate fosse quello di orientarsi verso gli apparecchi dedicati. Meglio, in sostanza, puntare sul cabinato, che è di per se esclusivo ed in più ha l'evidente vantaggio di offrire all'utenza un'esperienza di gioco che, a quei tempi (sembra di parlare di preistoria, e invece sono passati solo una decina d'anni!) era assolutamente non riproducibile a livello home (quantunque l'affacciarsi della console 32-bit avesse di fatto aperto una nuova era per questo mercato).

Indubbiamente, i fatti daranno poi ragione a chi temeva l'ag-

gressione delle console, vista la situazione odierna, ma le scelte fatte per combatterla si riveleranno in gran parte sbagliate. In ultima analisi, è mancata una strategia di lungo periodo, che non si facesse assalire dalla smania di seguire le mode del momento – come è stato, ad esempio, con l'arrivo dei CD Rom e dei relativi sistemi di lettura – o di superare i progetti degli altri o, peggio ancora, di tenere i piedi in più staffe (ovvero, di continuare a cavalcare in contemporanea i cavalli del videogame, del flipper, delle nascenti "redemptions", degli apparecchi elettromeccanici in genere, ecc.).

Tanto i giapponesi, Sega e Namco in prima linea, quanto gli americani, cominciarono così a sviluppare i propri reparti R&D in maniera esagerata, creando delle vere e proprie "task force" di ingegneri e progettisti capaci di innescare un'incessante quanto deleteria battaglia tecnologica.

La "dichiarazione di guerra" fu lanciata dalla Williams, o meglio, da Eugene Jarvis, che nel 1988, con Narc (figther impostato sulla caccia ad una banda di criminali), introdusse il processore 32-bit TI 34010, la cui avanzatissima tecnologia era in grado di sviluppare una forma grafica digitalizzata, il rotoscoping, che era già utilizzata in campo cinematografico per la realizzazione di speciali animazioni.

Il procedimento salì di livello l'anno successivo, come dimostrano Pit-Fighter e High Impact (football americano). In quest'ultimo, i tecnici, dopo aver filmato alcune azioni di gioco, trasformarono le immagini in un'animazione attraverso il processo di digitalizzazione che, in parole povere, converte le immagini stesse in numeri, i quali vengono poi registrati in chip. Per dare l'idea dei vantaggi offerti da questo sistema, basterà dire che mentre i precedenti giochi tipo football usavano un centinaio di schemi di dati, High Impact utilizzò più di 2000 schemi di movimento individuale, compressi nella memoria del computer. Tali schemi potevano quindi essere combinati in molteplici modi. Ad esempio, per creare l'immagine di un giocatore lanciato verso la meta, il processore richiama una breve sequenza di dati di

Il motociclismo non ha mai attecchito in sala giochi, ad eccezione di Hang-On

Features: • Simultaneous play — a true vs game. Challenge all comers to a street fight.
• Buy in — if game is being played by one person, buy in any time and challenge the person to a duel.
• Continuous play — if you are defeated, the game can be played from the point of defeat by inserting additional coins before designated time runs out.

PRINTED IN JAPAN

CAPCOM USA INC.
1283-C MOUNTAIN VIEW/ALVISO ROAD SUNNYVALE CA 94089
PHONE (408) 745-7081, TELEX: 797604 CAPCOM UD, FAX (408) 745-7920
CAPCOM CO., LTD.
CAPCOM BLDG. NO.27 OHTEDORI I-CHOME HIGASHI-KU
OSAKA 540 JAPAN
TEL (06) 947-1156 FAX. (06) 946-6657 TLX 5293360 CAPCOM J

DISTRIBUTED BY:

One of the most powerful games ever! The outstanding graphics take you through six screens of a daring attempt to rescue a young woman captured by a ruthless street gang.

"Spike" and "Hammer" are the heroes that must save the kidnapped woman. One player can fight alone, or two players can fight as a team. If play stops before the rescue is complete, the game can be continued from that point by adding additional coins. The graph at the bottom of the screen indicates power.

The collection reports alone tell the amazing story of Double Dragon™ and the tremendous profit opportunities it offers.

TAITO AMERICA CORPORATION
660 Wheeling Road, Wheeling IL 60090
(312) 520-9280, Telex 25-3290
FAX: (312) 520-1309

In Operation Wolf figurava l'esatta riproduzione della mitraglietta israeliana Uzi

un giocatore che corre, lo programma nel colore e nel numero di maglia desiderati e ripete la sequenza dell'azione per tutto il tempo necessario. Ma il computer svolgeva in High Impact un'altra funzione importante: consentire al giocatore di agire d'istinto, prendendo decisioni in una frazione di secondo senza bisogno di coordinare pulsanti e funzioni; è infatti l'apparecchio a stabilire i particolari per il raggiungimento dell'obiettivo voluto dal giocatore. In concreto: quando il quarterback lancia la palla verso un compagno, basta che il giocatore l'abbia indirizzata nella maniera giusta, dopo di che ci pensa il computer a raffigurare l'azione di presa della palla stessa.

Nello stesso periodo – mentre la Capcom si preoccupò di lavorare sul suono, acquisendo la licenza d'uso del sistema QSound, che creava fantastiche illusioni acustiche – fu la Namco la prima casa giapponese ad esplorare le possibilità della grafica 3D, dopo aver partecipato al progetto di Hard Drivin' (Atari), una guida dotata dell'innovativo sistema 3D Computer Image Creator (CGI). Su questa piattaforma (poi denominata System 21), la Namco produsse Winning Run e, poco dopo, Driver's Eye.

E la Sega non rimase alla finestra. Innanzitutto, ampliò la divisione Amusement Machine Division (AM1, che mise la firma su hit quali Out Run, After Burner e Power Drift) con la creazione della AM2, guidata da Yu Suzuki. Il primo prodotto del team fu G-Loc, un jet fighter davvero entusiasmante, che però non utilizzava la tecnologia CIG. La Sega colmò poco dopo la lacuna, grazie all'accordo raggiunto con la divisione aerospaziale della General Electronic – rinomato produttore di simulatori da addestramento – per utilizzare in esclusiva il sistema photo-texture sul proprio hardware CG, che sviluppava una potente grafica poligonale, aggiungendo così maggiore realismo alla nuova generazione di videogames. Il passo immediatamente successivo fu l'ideazione del sistema Model1, il cui esordio venne bagnato da un prodotto estasiante come Virtua Racing (1992).

Sempre in termini accessibili, cerchiamo di spiegare cos'è la grafica poligonale. Prendiamo una stanza e trasportiamola,

punto per punto, sul computer, su assi X (orizzontale), Y (verticale) e Z (diagonale), la quale è la famosa "terza dimensione". Ogni punto ha dunque un suo "posto" nello scenario computerizzato. Una volta costruito questo scenario, possiamo metterci dentro qualsiasi oggetto, duplicarlo all'infinito e osservarlo da qualsiasi punto di vista (grazie a ciò, la Virtua Racing poté offrire l'opzione fra quattro visuali diverse, ma potevano essere molte di più!).

Il problema – ancor prima dell'applicazione della grafica poligonale su Virtua Racing – era che, questi oggetti, essendo composti appunto da poligoni, rappresentavano gli oggetti con contorni un po' troppo "spigolosi", anche perché essi si muovevano piuttosto lentamente. Gli staff R&D (research and development) dovettero proseguire all'infinito la loro ricerca, per far sì che il processore sviluppasse un sempre maggior numero di poligoni al secondo: in tal modo, infatti, si incrementava la curvatura degli oggetti, facendoli apparire via via più simili a quelli reali. Se i matematici ci consentono il termine, insomma, possiamo parlare di un progressivo avvicinamento alla "sfericizzazione del poligono".

Chiaramente, la sola grafica poligonale, per quanto soggetta a continue evoluzioni, non avrebbe potuto permettere alle immagini dei videogiochi di raggiungere il livello di realismo attuale. In parte, doveva concorrere un contemporaneo miglioramento della tecnologia dei monitor perché, come sappiamo, quanti più sono i punti luce (pixel) che questo riesce a sviluppare, tanto più è alta la sua risoluzione e quindi la sua fedeltà di riproduzione. E d'altra parte doveva verificarsi anche l'elevazione del segnale di uscita (verso il monitor), dai 15KHz delle prime schede, ai 25 e 31KHz di quelle attuali.

Ma, soprattutto, era necessario un "tocco in più". Tornando a Virtua Racing, l'applicazione del texture-mapping brevettato dalla General Electric servì alla Sega per attenuare, notevolmente, i limiti della grafica poligonale pura, aggiungendo ai poligoni vere e proprie tessiture. Ciò significa che la strada mostra chiaramente l'asfalto, che una montagna appare come realmente è, che un campo mostra la sua sporcizia, non solo una superficie marrone, che le ruote appaiono veramente tonde.

Il Sega-Model1 rivoluzionò, di fatto, il modo di concepire e disegnare i videogames, anche perché richiedeva un hardware molto più complesso (e costoso) dei precedenti.

Altra hit della Sega basata su questa piattaforma fu Virtua Fighter, ma sarà l'avvento del Model2 a permettere all'industria di compiere il salto di qualità definitivo...Vi dice niente la Daytona Usa?

Quello, in pratica, costituì per la Sega il trampolino di lancio verso il paradiso (o verso l'inferno, col senno di poi). Spinta dai trionfi della Daytona, la Casa, oltre a mantenere in vita la AM1 e la AM2, diede vita ad un nuovo gruppo di ricerca e sviluppo, l'AM3, con il primo reparto concentrato sui giochi di avventura e gli altri due dediti alla progettazione di fighting e driving. Inevitabilmente, fra le tre entità si generò una certa rivalità, con la conseguenza che gli uomini chiave di ciascun reparto decisero di rimanere fedeli alle rispettive filosofie.

Ad esempio, gli ottimi risultati conseguiti con Sega Rally, indussero il suo inventore, Tetsuya Mizuguchi, a "mettersi in proprio", creando la divisione AM Annex. Da qui nacque la Sega Touring Car, una guida eccezionale nelle caratteristiche, ma troppo specialistica per avere il giusto impatto sul grande pubblico. Ancor più rovinosa, se vogliamo, fu l'iniziativa della stessa AM di sviluppare una nuova architettura, la Model 3, che comportò investimenti da fantascienza (si dice nell'ordine dei 4 milioni di dollari!), senza però ottenere i riscontri commerciali desiderati. Sega Rally2 e Daytona2, sono, ancora oggi, il massimo tecnologico che l'industria dei videogame abbia prodotto nella sua storia. Ma in termini di incassi, i due giochi...non valsero la candela, specie per la disastrosa Daytona2. Come mai? Forse perché in questi ultimi è stata prestata più attenzione all'aspetto grafico che non a quello della qualità del gioco nel suo complesso.

Nel frattempo, la Namco "mise la freccia" e operò il sorpasso

con Ridge Racer, oggi arrivata al quinto sequel. Molto furbescamente, la Namco migliorò il proprio System21 prendendo spunto proprio dal Model2 della Sega: ecco allora il System22, un parto che ebbe lunga gestazione, proprio per far si che avesse le migliori performance.
Successivamente, la Namco sviluppò un hardware in collaborazione con la Sony, il System11 – un derivato della PlayStation – che contenne di molto i costi, senza perdere di qualità. Ne sono testimoni Tekken e Soul Blade, la cui resa di mercato sarà straordinaria. Purtroppo per la casa di Nakamura, la tentazione di creare una piattaforma capace di competere con Model3 fu irresistibile: tanto tempo e denaro sprecato, visti i numerosi problemi incontrati nella fase di prototipatura. Evidentemente, pesò come un macigno la "fuga di cervelli" verificatasi dopo l'esplosione del System11. Gran parte dello staff che lo ideò confluì infatti nella Sega, creando un proprio reparto, il Dream Factory.
Già agli inizi del 1997 ci si rese conto che la spietata battaglia tecnologica sarebbe diventata insostenibile per tutti, determinando l'inevitabile selezione tra le concorrenti. Le prime ad alzare bandiera bianca, in maniera definitiva, furono Data East e Jaleco, che avevano fin dall'inizio rinunciato a partecipare alla corsa al poligonale, alla pari di Taito, Capcom e SNK. Però, mentre le prime due non avevano nemmeno idee interessanti a cui aggrapparsi, le altre di frecce al loro arco ne avevano ancora parecchie. Ciò non toglie, comunque, che nel lungo periodo anch'esse pagheranno a caro prezzo la scelta di rimanere troppo fedeli alle rispettive tradizioni.
Come mai, allora, nessuna di esse fece il grande salto tecnologico? Secondo alcuni, perché diffidavano delle tecnologie provenienti dall'Europa e dall'America, attendendo che la Sony fossa pronta a fornirle una piattaforma di potenzialità pari a quelle di Sega e Namco. Per altri, il vero motivo era che questa riconversione al 3D avrebbe comportato investimenti insostenibili per tali case.
In effetti, Taito e Jaleco – che pure si erano dotate del proprio si-

stema CIG – a partire dal '95 cercarono, come la Capcom, di percorrere la strada alternativa dei sistemi a cassette tracciata dalla SNK, molto più economica e (quindi) di successo. Ma forse era già tardi, perché il mercato probabilmente non era più disposto ad accettare nuovi sistemi incompatibili con lo standard Jamma, che trasformassero gli apparecchi in piccoli dedicated.
La Taito, la cui piattaforma FX1 non era comunque da buttare via, cercherà poi di rilanciarsi col sistema G-Net, nel quale bastava la semplice sostituzione di uno schedino per convertire il gioco. Ma dovrà comunque subire un notevole ridimensionamento, tanto che, ora, le sue nuove uscite annuali si contano a stento sulle dita di una mano.
Per la SNK, invece, il discorso è un po' diverso. L'arrivo della board Neo-Geo 64, infatti, doveva rappresentare niente più che una tappa obbligata per l'evoluzione del sistema. La Casa, invece, ne approfittò per fare il passo... più lungo della gamba, gettandosi in un mondo, quello dei dedicated, che non le si addiceva. Lo si capì fin dal primo esperimento, Road's Edge (1997), che per altro aveva la pretesa di ispirarsi a criteri di modularità. In concreto, il suo cockpit poteva essere trasformato e adattato al nuovo gioco che avrebbe dovuto accogliere. L'idea incontrò la solenne bocciatura del pubblico, che ormai era stato abituato troppo bene e non poteva certo essere attratto da un prodotto complessivamente così "spartano".
Tutti gli altri produttori, invece, per programmare uno "sviluppo sostenibile", scelsero di appaltare esternamente la produzione hardware. La Sega, ad esempio, si diresse verso il settore tecnologico militare. La Konami – che era rimasta un po' alla finestra nel periodo d'oro del CIG, perdendo inevitabilmente posizioni sul mercato – tentò la carta del rilancio stringendo una partnership con la divisione giapponese della IBM. L'hardware Cobra divenne, nel 1998, il cavallo di battaglia con cui fronteggiare la leadership di Namco e Sega: Racing Jam doveva essere il suo alfiere, ma, alla resa dei conti, i problemi tecnici e la scarsa attrattiva del gioco lo fecero diventare un flop.

Pure l'Atari si rivolse al settore commerciale per realizzare la nuova generazione CGI ed in particolare alla 3Dfx Interactive, che aveva costruito le sue fortune sul Voodoo Graphics. Proprio grazie al nuovo acceleratore, l'Atari creò uno dei suoi migliori racing di sempre, la S.Francisco Rush.
Altro cliente della 3Dfx divenne la stessa Midway, che aveva dotato la sua Cruis'n Usa (realizzata in collaborazione con la Nintendo) del UltraGrafX textured-mapped display, convertendo su questo sistema immagini video reali riprese in varie località (California, Death Valley, Mount Rushmore, ecc.).
E persino la Capcom, da sempre fedele al sistema bidimensionale, cominciò nello stesso periodo a sperimentare processori grafici 3D di varia provenienza.
Solo la Namco decise di andare avanti affidandosi esclusivamente alle proprie forze, dando alla luce, agli inizi del '97, il SuperSystem 23.
Secondo alcuni osservatori, però, fu anche questa corsa alle collaborazioni esterne a determinare, sia pur indirettamente, il collasso del coin-op. La già menzionata 3Dfx, la Lockheed Martin, la stessa IBM e tanti altri fabbricanti di sistemi grafici ne ricavarono, infatti, l'esperienza necessaria per gettarsi nel mercato di consumo. E, guardacaso, non bisognerà attendere molto il giorno in cui che le distanze fra home e arcade, in termini di qualità grafica, poterono dirsi completamente azzerate.
L'iperbole sulla quale la sfida tecnologica tra le grandi firme si era inerpicata, raggiunse l'apice con il lancio, da parte di tutte le case leader, di simulatori interattivi "full-motion", vale a dire quei cabinati a 1/2 posti a vari gradi di libertà, nei quali il giocatore diventa un tutt'uno con la macchina, compiendo evoluzioni a prova di nervi e coronarie. Facile prevedere che, percorrendo quella strada, non si sarebbe potuti arrivare lontano (l'R360 della Sega del 1999 era uno scherzetto da 92.000 euro!), sicché questi progetti furono ben presto accantonati. O meglio, reindirizzati, in forme più voluminose, verso i parchi a tema.

Sta di fatto che tale escalation – tecnologica e di costi – si ripercosse anche sui Pcb. È piuttosto indicativo il dato che un gioco semplice come Soul Calibur (Namco – 1998) abbia comportato un impegno progettuale superiore ad 1 milione di dollari, non solo per l'attrezzatura hardware e software, ma soprattutto per le centinaia di persone che furono impegnate nella sua realizzazione.
La sola fase di studio di un apparecchio da intrattenimento, del resto, può richiedere mesi o addirittura anni: la stessa Namco, ad esempio, si prese più di due anni per presentare al pubblico Alpine Racer. Inoltre, bisogna mettere in conto gli insuccessi, per così dire, preventivati: almeno il 50% dei giochi che vengono messi in cantiere non giungeranno mai sul mercato.
Insomma, arrivati in prossimità del "punto di non ritorno", i giapponesi furono, per fortuna, folgorati da qualche lampo di buonsenso. Sempre con la Sega a tirare le fila, naturalmente. Sul finire del 1998 la Casa diede alla luce il Sega Naomi System, basato essenzialmente sulla propria console Dreamcast (intelligente riconversione di un fallimento!), ma con potenzialità ben maggiori. Questi i suoi principali requisiti tecnici: CPU Hitachi SH4 con velocità 200 MHz; motore grafico NEC/Videologic PowerVR2 a 128-bit; memoria principale 32Mb, memoria grafica 16Mb, 1.67 milioni di colori. Ma l'aspetto più rimarchevole è che su Naomi basta sostituire la cartuccia per installare un nuovo gioco. È altresì disponibile lo Yamaha GD-Rom drive che, rispetto al cartridge è più capiente (1Gb di dati) ed economico. Tale dispositivo, in aggiunta, fa da ponte fra Naomi e la nuova board Naomi2.
Quest'ultima, che risale a poco più di un anno fa, ha ampiamente risolto la relativa lentezza della prima Naomi, potendo contare fra l'altro su una maggiore Ram video, che sviluppa fino a 10G di poligoni al secondo (e per questo è supportata da un segnale di uscita 31KHz, per buona pace dei gestori di apparecchi, che hanno dovuto di conseguenza adattare l'elet-

tronica dei propri cabinet, salvo ovviamente ricorrere al mobile dedicato Naomi). Per apprezzarne tutti i requisiti, basterà cimentarsi per pochi minuti su Club Kart o Virtua Striker 3.
Naomi, come vedremo nella sezione dedicata ai videogames del periodo 91/02, è diventata una sorta di piattaforma universale, adottata con successo anche da alte aziende. Anche se, lo verificheremo in futuro, è stata la Sony a piazzare l'autentico "colpo di teatro" attrezzando la PS2 con connessione Arcade (forse spinta dal fatto che già da tempo sono in circolazione speciali box che adattano la PS1, oltre che la Dreamcast, ai cabinet universali).

Dalla concorrenza tecnologica a quella commerciale

Parlando della sfida tecnologica che ha interessato, in particolare, le case giapponesi, abbiamo trasversalmente toccato un tema che merita ora di essere approfondito: la concorrenza sul piano commerciale. Namco, Sega, Capcom, Konami, Sega, Taito, SNK, Jaleco non si sono mai affidate alla reciproca collaborazione, ma, al contrario, ognuna di esse – chi più, chi meno – si è data da fare per rincorrere l'idea degli altri, se non a rubarla. Ognuna, come abbiamo visto, è rimasta gelosamente attaccata alla propria piattaforma hardware (e meno male che la connessione Jamma è diventata uno standard universale!), facendosi trovare pronta a cambiarla repentinamente perché un'altra Casa aveva fatto di meglio. Ognuna in lotta con l'altra per accaparrarsi i mercati occidentali, con un dispendio di risorse assolutamente sovradimensionato.

Dalla brutta abitudine di imitare le idee degli altri alla riscoperta del significato del termine "collaborazione" - Lo sconfinamento dei produttori arcade nel settore home: un vero o falso problema?

Solo di recente si è assistito ad una sorta di "armistizio", da cui sono addirittura scaturiti i primi tentativi di collaborazione. Lo shooter Vampire Nights (2000) fu il risultato di un progetto congiunto Sega/Namco. Dopo di che, ecco il gun-game Biohazard-Code Veronica (2001), che è il prodotto di un accordo Namco/Capcom, costruito proprio sulla board Naomi della Sega. Giusto chiedersi, a questo punto, perché la "quarta sorella" non si sia lasciata coinvolgere. Presto detto, la Konami sta ricavando discreti utili dalla sua tecnologia "motion-sensor" e, ovviamente, dai suoi apparecchi musicali.
Gli effetti di questa ritrovata saggezza si intravedono anche nel-

la tendenza, sempre meno accentuata, a replicare il prodotto di altre Case. Tendenza che, negli anni '90 – come vedremo nel capitolo dedicato agli apparecchi lanciati negli anni '90 – raggiunse livelli irritanti.
In questa situazione apparentemente paradossale, però, una motivazione c'è ed è condivisibile. Poiché Namco, Konami e Sega sono, al tempo stesso, i maggiori ed i principali distributori giapponesi, è fisiologico che ognuno di essi tenda a riempire le proprie sale con i suoi apparecchi, prima di ricorrere a quelli dei concorrenti. Il problema sorge quando un prodotto si rivela nettamente superiore agli altri, come accadde ad esempio con l'Alpine Racer della Namco (costruito per il mercato europeo dalla Elettronolo di Firenze), di cui la Sega – obtorto collo – ne dovette acquistare una gran quantità. D'altro canto, rimanendo al caso specifico, questa "sudditanza" non poteva durare a lungo. Perciò la Sega reagì sfornando il Super G Slalom, con link a 4 giocatori, pur nella previsione che le vendite non sarebbero state un granché. Ma poi, poteva mai la Sega rinunciare ad avere il proprio "sciatore"? Sempre parlando di concorrenza, alcuni ne individuano il punto estremo nella propensione di tutte le case ad interagire sempre più profondamente col mercato di consumo. Può sorprendere, ad esempio, che la Sega abbia creato una propria piattaforma, la Dreamcast, con investimenti colossali, a cui ha partecipato pure la Namco fornendo i software. E che dire della stessa Namco, la cui partnership con la Sony è stata fondamentale per la realizzazione della Playstation e poi della Playstation2?
Preferiamo non prendere posizione su questo atteggiamento. Ci limitiamo a far presenti due aspetti: primo, tra gioco arcade e gioco home c'è un abisso, lo dimostra il fatto che i cultori del videogame da casa continuano ad essere i più assidui frequentatori delle sale; secondo: il gioco a casa – almeno sino all'arrivo delle console di terza generazione – è stato sempre un surrogato; chi vuole l'esperienza "vera" deve andare in sala giochi, so-

prattutto se si tratta di guide, pistole o quant'altro abbia una caratteristica di simulazione.
Un esempio? La Point Blank. Un simpatico shooting che, praticato in sala su schermo 52" e pistole "vere" provoca un certo divertimento, ma in casa, col controller della PlayStation, diventa frenetico, mentre col kit pistole fa venire semplicemente i nervi, provare per credere...
Ma, al di là della concorrenza – tecnologica o commerciale che sia – il cuore del problema che ha portato l'industria dei coin-op videogames sull'orlo del collasso, è probabilmente quello individuato da Intergame (luglio 2001): *"Vediamo aziende che hanno a che fare con un mercato in continuo cambiamento, con tutte le difficoltà di chi non vuole ammettere di aver bisogno di cambiare. Non se ne può più di sentir parlare di questa depressione del coin-op. Non c'è nessuna depressione misteriosa. Ci sono solo cambiamenti maggiori rispetto a quelli a cui eravamo abituati...Ed il modo in cui hanno reagito i produttori è lo stesso dei gestori, di fronte ai drastici cambiamenti che l'industria ha subito negli ultimi due anni. Alcuni se ne sono resi conto in tempo e hanno agito di conseguenza* (l'autore si riferisce alla Konami, nda). *Altri, pur rendendosene conto in tempo, hanno pensato che la cosa non li avrebbe toccati e si sono dovuti ricredere. Altri se ne sono accorti troppo tardi. Ed altri non se ne sono accorti proprio o hanno pensato di essere più forti, fino a che non si sono trovati a mangiare la polvere."*
Tutto vero, nel modo più sacrosanto. Mentre il mondo dell'intrattenimento e i gusti della gente cambiavano, i produttori sono rimasti dell'idea che fossero ancora loro a tenere il coltello per il manico.
I Padroni del videogame, insomma, si sono barricati nella loro "splendid isolation", e quando questo isolamento non è stato più splendido, non hanno più saputo che pesci prendere. In una parola, è mancato il background culturale, ciò che permette all'imprenditore di fare il salto di qualità definivito, di essere protagonista della propria epoca e magari anche di incidere su di essa. Se al posto di qualche programmatore, i produttori avesse-

ro assunto qualche psicologo e sociologo in più, forse oggi non ci troveremmo al punto in cui siamo.
Se i giochi, prima di essere lanciati, fossero fatti provare ad un équipe di esperti, possibilmente adulti (e magari anche donne) formati sul campo, piuttosto che a qualche ragazzino schizofrenico, incapace di vivere una vita reale (come è accaduto e accade), la sinergia fra videogioco e società sarebbe meno superficiale ed occasionale.
Ma le mancanze non finiscono qui. Investimenti pressoché nulli nei settori marketing e pubblicità; ricerche di mercato che ci risulta non siano mai state fatte, almeno su larga scala. Sinergie minime con gli altri settori dell'intrattenimento e del tempo libero. Chiaro che, se queste sono le condizioni, il mondo del videogame da sala non può porre freno al suo progressivo ridimensionamento.
Uno dei punti più tristi di questa parabola discendente è stato, senza dubbio, l'addio al coin-op da parte di Midway e Atari, nel periodo a cavallo fra il 1999 e il 2000, nonostante le due aziende si fossero unite in un "matrimonio di interessi" solamente nel 1996, nella convinzione che l'operazione avrebbe fatto la fortuna di entrambe. E forse così sarebbe stato, se le due non avessero fin da subito cominciato a comportarsi, con reciproco consenso, come "separate in casa".
Fa una certa malinconia sapere che due delle case più antiche si sono dirette verso altre forme intrattenimento ludico, la prima per proprio conto, la seconda addirittura sotto l'ombrello della Hasbro Interactive e poi ancora della Infogram, una delle più note case produttrici di home games. Ma, tant'è, e non crediamo che ora ci siano i margini per sperare in un loro ritorno.

Dedicated, pcb e kit

Come dicevamo all'inizio del capitolo "La folle corsa all'innovazione tecnologica", puntando sui dedicated, il settore della produzione comprese subito che ogni errore sarebbe stato pagato a prezzo ben più caro rispetto a quanto potesse accadere in passato. Perciò, un po' tutti giunsero alla conclusione che dare un sempre maggior realismo nell'azione di gioco – su temi collaudati – fosse, se non la formula vincente, quella più sicura.
"L'elenco dei giochi affidabili – affermò nel '98 uno dei boss della Namco Europe, Mike Nevin – *è molto scarno e quelli di lotta sono in cima. Chi produce giochi specializzati o molto innovativi rischia di limitare il proprio mercato."*

Gli apparecchi deluxe hanno costi esorbitanti ed ogni fallimento pesa come un macigno sulle aziende - Eppure, i produttori sono sempre restii a diffondere i kit, forse temendo di perdere la propria supremazia sul prodotto - E il pcb classico langue, in attesa di buone idee da sfruttare

L'unica ancora di salvezza per un mercato che si stava rovinando con la sua mania di gigantismo sono diventati i kit, perché tra il comprare una macchina "chiavi in mano" e l'assemblarla in proprio ci sono, a volte, delle differenze abissali. E l'abisso si fa più profondo quando si affrontano gli ordinari problemi di manutenzione.
Il discorso vale soprattutto per l'Italia, dove appena esce un dedicated tutti sono già lì ad invocare il kit. Diversa la situazione in Spagna e in Uk, realtà, non a caso, in cui il gioco a vincita è regolamentato nel modo migliore. Che nesso c'è fra le due cose? Semplice: laddove le AWP sono legali, le aziende di settore prosperano, ed hanno perciò i mezzi per investire in apparecchi

di puro amusement formato deluxe. Ma ci sono anche casi limite, come la Germania: le macchine che danno premi in denaro sono alla portata di tutti, eppure il governo si ostina ad imporre ai minori di 18 anni il divieto di accesso alle sale giochi (!) frenando l'espansione di un mercato che avrebbe grandi potenzialità.
Chiaramente, pesa anche il costo della giocata: a Londra non c'è videogioco che vada a meno di una sterlina; da noi il tetto massimo di un euro è solo teorico, perché ormai quasi tutti i gestori si sono attestati sui 50 cent.

Le sale giochi italiane stanno puntando sempre più su un discorso di qualità

Tornando al discorso di partenza, non bisogna poi sottovalutare altri importanti aspetti di carattere organizzativo e strutturale, che scaturiscono dal confronto con l'utente finale (esercente e giocatore). Un conto è portare l'apparecchio in un bar, un altro è destinarlo ai Fec; e le ragioni sono talmente intuitive da renderne superflua l'elencazione. Focalizzando l'attenzione sui centri di intrattenimento, è altrettanto facile osservare che non è certo la "quantità" o la "varietà" dei videogiochi installati a decretarne il successo o meno. Il parametro di base è, invece, la "qualità": del gioco in sé, del mobile che lo accoglie, coi relativi componenti hardware (monitor, alimentatore, plancia), e del design. Il quale design deve essere scelto per permettere agli apparecchi di sposarsi con l'architettura della sala e per dare alla stessa un'impronta di originalità.
Insomma, se i dedicated non lasciano alcuno spazio alla creatività al gestore del Fec – salvo magari costringerlo a compiere l'operazione inversa, cioè adattare l'ambiente all'apparecchio – i

Pcb la esaltano e la stimolano a cercare nuove soluzioni.
Il cliente del Fec non è solo il ragazzino capace di immagazzinare nella propria memoria centinaia di mosse segrete. Il cliente del Fec è l'intera famiglia, la quale è composta in prevalenza da adulti (visto anche il calo delle nascite). E l'adulto, si sa, guarda tante piccole cose, la pulizia, l'areazione, la cordialità del personale, l'efficienza dei servizi, l'arredamento e quant'altro faccia parte del contesto.
Forse, con questa digressione, abbiamo finito con l'estremizzare il concetto di partenza, perché nessuno sarà mai in grado di relazionare l'insuccesso di un gioco all'inadeguatezza del cabinet. Lo dimostrano i touch-screen, le cui versioni countertop magari non hanno l'appeal di quelle upright ma piacciono lo stesso.
Ciò che vogliamo sottolineare è che se i fabbricanti pretendono di vendere lo stesso prodotto finito in Giappone, nella Nuova Guinea, in Argentina ed in Alaska, sono completamente fuori strada. E poco cambia se "quel" cabinet sia veramente il migliore sul mercato.
La logica vorrebbe che una scheda renda di più se allestita in un mobile deluxe con postazione seduta e monitor 52" repro, piuttosto che su un normale 29" upright munito o meno di sgabello, o ancora sulle classiche vie di mezzo, i 33" o i 38". Ma anche se così non fosse, il gestore può continuare a fare i sui esperimenti se ha a disposizione i kit.

L'ineluttabile legge del mercato: ogni apparecchio fa storia a sé!

La storia dimostra che i riscontri offerti da ciascun apparecchio nei singoli Paesi europei sono spesso contrastanti. Ciò che può andar bene in Italia magari non piace in Germania o trova tiepide reazioni in UK. Ma il discorso può valere addirittura nello stretto alveo nazionale o di una città, come dimostrano ad esempio le tabelle che venivano elaborate mensilmente da Japan Amusement Montly in ambito giapponese, prendendo a campione le sale dei maggiori centri cittadini, suddivise per posizionamento urbano e per area commerciale.

È difficile inventare una macchina che vada bene in tutti i locali di una città, figuriamoci cosa significa inventare prodotti di rilevanza internazionale – Purtroppo, per quante sperimentazioni si possano fare, una formula matematica che metta d'accordo tutti non esiste

Perciò, per quanto tempestivo possa essere (e sia effettivamente) il monitoraggio sull'audience, le soluzioni che un produttore può escogitare per migliorare il proprio business hanno sempre una portata limitata.

È vero, certi flop a volte sono figli della presunzione, tutta giapponese e tutta americana, per la quale ciò che riesce a sfondare nei rispettivi mercati interni debba avere portata universale (sebbene questo teorema sia supportato da numerose dimostrazioni in altri campi – si pensi alle straordinarie affermazioni internazionali ottenute dagli americani nei campi cinematografico e televisivo e dai giapponesi in quello dei cartoon – è norma elementare non dare ma nulla per scontato).

Ma è altrettanto vero che la politica del sequel (meglio, delle riedizioni dei giochi di successo) non sempre paga.

Tetris fu commercializzato in America dall'Atari e in Giappone dalla Sega

Bubble Bobble, una saga che ha attirato molto il pubblico femminile

Rastan è uno dei migliori titoli fra i fighter-adventure degli anni '80

Ad esempio, se mettiamo a confronto Daytona e Daytona2 si fa fatica a capire perché la prima sia ancora attiva in molte postazioni, mentre la seconda – lo ribadiamo – pur essendo ancor oggi al vertice tecnologico assoluto dei dedicated, si fa fatica a ricordarla. A meno che non si voglia dar ragione a Nolan Bushnell quando afferma che *"nel momento in cui si concepisce un gioco, bisogna pensare tanto al giocatore esperto, quanto al principiante. Se costringiamo quest'ultimo a spendere una gran quantità di tempo e di denaro per arrivare alle fasi successive, probabilmente lo perderemo presto. L'esperienza ci insegna che il giocatore deve provare soddisfazione nel gioco sin dalla prima moneta che vi inserisce."* (AB Europe – marzo 2000).

La prima Daytona era un gioco semplice, addirittura elementare rispetto a tante guide che l'avevano preceduta, ancorché dotata di una grafica di livello mai nemmeno sognato, anche solo un anno prima che uscisse.

Se questa è la chiave di lettura, ecco spiegato perché masterpiece come la Sega F355 Challenge e l'Arline Pilot (anch'esso della Sega) abbiano avuto difficoltà a diventare remunerative. Qui siamo ormai ben oltre la sfera del videogioco e comunque lontani anche dai confini dei fantasmagorici simulatori full-motion. È simulazione "videogiochistica" allo stato puro, che si avvicina alquanto ai livelli di difficoltà degli apparecchi utilizzati per la formazione dei piloti e per i test di produzione. Infatti, sono talmente sofisticati da richiedere conoscenze specifiche in materia e da non tollerare il minimo errore da parte dell'utilizzatore. Poca soddisfazione, dunque, per i giocatori qualunque. Anzi, il rischio di rimediare una figuraccia di fronte agli spettatori occasionali.

Diversi, ma meno comprensibili sono i motivi che hanno determinato il disastro della già citata Racing Jam, salutata come una possibile caposcuola, non solo per via del suo schermo concavo a 72", ma anche per il suo sofisticatissimo menù opzioni, per la completezza dei suoi comandi e per la presenza di una grafica ben più potente di quella della Daytona. E non si venga a dire

che la colpa è dei difetti dell'hardware, perché tutti gli apparecchi li hanno, chi più, chi meno (chiedete ai gestori i guai che hanno dovuto passare con i "cambi" della Daytona stessa!): basta solo avere la volontà di risolverli. Quanto poi alla giocabilità, Racing Jam era accessibile un po' a tutti.
Per non parlare poi delle moto. Alzi la mano chi sa dare una spiegazione plausibile al perché le "preistoriche" Hang On e Super Hang On (roba del 1984, ricordiamolo) non abbiano trovato un degno erede – in termini di incassi, ovviamente – né nella Suzuka 8 hours, né nella Manxx TT, né nella GP 500 (che, per giunta, riproduceva circuiti, moto e piloti su licenza), che sono certamente il top fra quanto sia stato finora propinato a livello di simulazione delle due ruote.
Altresì oscure sono le ragioni per cui i vari dedicated in tema sciistico usciti fra il '96 e il '97 abbiano conosciuto un boom immediato, ma limitato nel tempo.
Di converso, troviamo addirittura iperbolico il successo di un "giochino" come la Radikal Bikers (Gaelco) – guida scooter con l'obiettivo di consegnare delle pizze in tempo utile – che è da considerare fra i migliori dedicated di sempre, stando al rapporto incassi/prezzo (almeno in Italia), pur essendo così facile da manovrare da sembrare troppo scontata e così fumettistica da perdere il contatto con la realtà.
Però, in fatto di misteri, nulla supera quello che avvolge lo Star Wars Trilogy (1999): azzeccato il tema, eccellente la trama, straordinariamente varia l'azione, a dir poco accattivante la grafica; eppure, non è stato in grado di lasciare alcun segno tangibile nella storia dei videogame.
Abbiamo portato solo alcuni esempi, quelli necessari per motivare l'assunto di cui sopra, cioè che nel settore coin-op vale tutto e il contrario di tutto.
Sui fallimenti annunciati, invece, è inutile dilungarsi, perché di ridicolaggini tipo la corsa ippica Final Furlong (che fatica montare quei buffi cavalli, dando l'impressione di essere nel vivo della simulazione di un atto sessuale!), la bicicletta Downhill

Bikers (fatica ancora peggiore, con l'aggravante dello scomodissimo sellino), Vapor TRX (stravagante moto..spaziale) e Prop Cycles (il massimo della vita, pedalare nell'aria andando a caccia di palloncini!) sono piene le fosse (anzi, i magazzini).
In questi flop, c'è comunque un elemento che ci autorizza a spezzare una lancia a favore dei produttori: la volontà – al limite del commovente – di cercare strade nuove, di solcare sentieri soft dopo aver costantemente battuto la strada dell'hard (non in senso erotico, per fortuna, ma in chiave horror, di lotta all'ultimo respiro, di shooting games al limite dell'impietoso).
Probabilmente, ciò che i Grandi non hanno capito, o hanno capito con imperdonabile ritardo, è che il videogiocatore non è così passivo come il tele/cinespettatore. Esso ha bisogno di riconoscersi in qualcosa, di trovare situazioni a lui familiari, di raggiungere obiettivi che gli diano una sorta di appagamento morale e/o intellettuale.

Alla ricerca della creatività perduta

In questo, c'è forse anche la risposta alla già imputata povertà di contenuti. Perché i Grandi – bisogna dargliene atto – le hanno provate (e le stanno provando) tutte per rendere le trame più varie e coerenti, le strategie più complesse e le opzioni più ricche: non solo mosse e tracciati segreti, personaggi che "nascono" nel corso del tempo, cheats code che trasformano soggetti e mezzi, ma anche "ghost" (nei driving, è la sfida fra il giocatore in carne ed ossa ed un altro, altrettanto umano ma "virtuale", di cui il computer ha memorizzato le prestazioni) e telecamere che riprendono l'utente, ne memorizzano l'immagine, e la riproducono nell'high score oppure l'associano al carattere da questi selezionato. E c'è di più, negli ultimi tempi si è cominciata a notare anche una particolare attenzione ai riferimenti culturali (storici, geografici, ecc.), nella prospettiva di dare perfetta coerenza alle trame sviluppate.

Non è del tutto vero che l'industria abbia peccato di creatività – Ma forse la colpa più grave è stata quella di indugiare nel narcisismo, dimenticando quelle che sono le reali esigenze dei giocatori

L'unica cosa che è effettivamente mancata, dicevamo proprio all'inizio del testo, è l'adesione ai grandi temi del nostro tempo: la lotta al razzismo, la solidarietà sociale, la salvaguardia della natura. Qui però entriamo in un sentiero sul quale il videogioco – almeno quello da sala – si trova a disagio. Non gliene facciamo una colpa, anche perché non è in questo che si specchia l'enunciata – e non ancora dimostrata – incapacità di incontrare i gusti dell'utenza.

D'altro canto, questo capo d'imputazione è forse quello che meno rischia di essere sconfessato. L'industria, di certo, ha peccato

di presunzione, o meglio, di pressappochismo. Perché, a ben vedere, la storia del coin-op è fatta sì di personaggi eclettici, a modo loro geniali. Ma, come spesso accade a persone con tali requisiti, il senso di infallibilità, il narcisismo, l'assolutismo, l'affarismo, hanno finito col prevalere sulla lungimiranza e sul buon senso.

Grave errore è stato quello di credere che, da Pong in poi, il business potesse mantenersi su certi livelli in eterno, senza che alle spalle ci fosse – lo abbiamo già scritto, ma vogliamo ribadirlo – la spinta del marketing, dell'advertising, del grande evento e delle ricerche di mercato. Sono mancate, in altri termini, tutte quelle operazioni che stimolano il bisogno del prodotto, che lo integrano nel tessuto sociale e che ne fanno, nel corso degli anni, oggetto di culto.

Su quest'ultimo aspetto qualcuno potrebbe replicare che la diffusione planetaria degli Emulatori (tipo il Mame) è tesi a sostegno di una tradizione acquisita dal coin-op videogame senza limiti di spazio e di tempo. Vorremmo poter essere d'accordo, e lo saremmo davvero se chiudessimo gli occhi su un elemento sostanziale: che l'emulatore trasforma il coin-op videogame in un semplice videogame, ne tronca la parte che più ci sta a cuore, ne trasfigura il corpo e l'anima. Peggio ancora, lo trasforma in un reperto folcloristico per i giocatori più giovani, in una sorta di feticcio per i più anziani.

Mancano, e mancheranno per sempre, le emozioni di accalcarsi in tanti sul cabinet del bar, di far rotolare la moneta nella gettoniera, di sfidarsi in successione (ma anche di collaborare svelandosi reciprocamente i segreti di volta in volta carpiti alla macchina), di iscrivere il proprio nome nel high score e di vedere per quanto resterà imbattuto.

A questo proposito, una parentesi personale (che mi costringe a parlare in prima persona), da cui può emergere il senso di queste emozioni perdute. In una sala romana scovai un golf d'importazione americana (purtroppo non ricordo il nome) che per i suoi tempi era abbastanza evoluto nella grafica e nel realismo

dell'azione. Ebbene, in attesa del mio turno, ebbi la fortuna di assistere ad un evento straordinario: il ragazzo che in quel momento era "padrone" del gioco, riuscì a centrare la buca al primo colpo. La macchina cominciò a lanciare effetti speciali a non finire per celebrare l'evento, ma la cosa più bella fu che, alla fine, comparve una scritta rigorosamente in inglese, la quale annunciò che l'ultimo a compiere analoga impresa fu un certo giocatore texano (particolare che non si dimentica, erano i tempi di Dallas!) in una data risalente a 3/4 anni prima. Il ragazzo era eccitato da morire, in quel momento era entrato nella hall of fame e il suo nome sarebbe rimasto iscritto nell'apparecchio in eterno. Cose che a ripensarle oggi fanno sorridere. Eppure, credetemi, in quel momento mi sono roso dentro dall'invidia, dando poi vita ad una velleitaria (quanto costosa) sfida con la macchina, per far si che essa potesse contenere anche la scritta "Marco Cerigioni – Roma – Italia".

Tornando agli errori dei Padroni, i Signori Giapponesi (e Americani), ancor più grave è stato quello di ritenere i distributori ed i gestori non dei clienti, ma dei soggetti da manipolare, soggiogare, spremere fino all'ultimo cent, perché "tanto, se vogliono continuare a lavorare, qualcosa dovranno pur comprare".

Prezzi che rasentano la follia ed oscillano di regione in regione senza alcun controllo; update ed upgrade a lungo invocati che tardano ad arrivare; rappresentanze esclusive con tanti doveri e pochi diritti, spesso irrisi; cockpit inadeguati e instabili, che richiedono continue modifiche.

Di più la già accennata propensione di Signori Giapponesi a creare in ogni angolo del mondo dei mega centri di intrattenimento direttamente gestiti, ha prodotto il risultato iniziale di fare terra bruciata tutt'intorno e quello finale di incappare in clamorosi flop. Per tutte valga l'esperienza del Fec al Trocadero di Londra, trionfo della megalomania e della sventatezza, la cui storia è uno stillicidio di fallimenti e di continui passaggi di mano, su cui nessuno ha il coraggio di decretare la parola fine.

Per chi non c'è mai stato proviamo a tracciarne lo scenario: 5

piani per un'estensione che sfiora i 10.000 mq, ognuno dei quali è stato arredato su un tema specifico (motori, sport, battaglie di cielo e di terra, ecc.) per accogliere gli apparecchi ad esso ispirati. Inevitabile che un legame così pretenzioso dovesse andare via via a sciogliersi. Resta la sensazione della grande opera incompiuta, anche un po' tetra e senza calore alcuno.

La responsabilità dei distributori

Forse è esagerato dire, come Norman Lefty, che *"i commercianti di massa sembrano convinti che, se una novità è destinata a resistere, ciò dipende dalla sua scarsa disponibilità sul mercato."* (Euroslot, febbraio 1999). Sia perché ciò non rispecchia la storia di tanti grandi successi, sia perché la rarefazione di un articolo valido lo rende, nel breve periodo, molto meno valido, in quanto i gestori nel frattempo si saranno certamente orientati da qualche altra parte. Ma quella riportata da Lefty è una teoria che merita una riflessione. Di certo, parlando di automobili, la Ferrari perderebbe di prestigio e di esclusività se i propri modelli di punta fossero disponibili, da un momento all'altro, chiavi in mano. Ed è altrettanto certo, parlando di abbigliamento, che i capi di altissima moda dei più grandi stilisti siano roba solo per regine o giù di lì. Però, il videogioco non può avere le medesime ambizioni, era ed è un prodotto di massa, che costerà pure "l'iradiddio" ma il giocatore lo usa coi nichelini. A ben vedere, i commercianti di coin-op sono, da sempre, l'anello più debole della catena che lega il produttore al giocatore. Devono comprare molto, senza sapere se venderanno. Devono vendere con pagamenti a lungo termine, mentre i loro debiti sono a ben più immediata scadenza. Devono fare da parafulmine se il gioco è fallimentare ed inginocchiarsi davanti al produttore se l'apparecchio va alla grande. Ecco il punto, che avvalora l'affermazione di cui sopra: il prezzo di un videogioco non oscilla in base alla richiesta, bensì alle condizioni di acquisto. Chi ha grandi disponibilità può "fare la partita" e poiché, fra distributore e gestore, chi ha più denaro in tasca è sicuramente quest'ultimo, non è raro che il gestore vada alla fonte (ovvero al produttore) o si rivolga ai cosiddetti "mercati paralleli" per accaparrarsi ciò che vuole.

Anche i rivenditori hanno le loro brave responsabilità nella crisi dei coin-op, pur avendo la giustificazione di essere l'anello più debole della catena che lega il produttore al giocatore

Chiaramente, non tutti i gestori di apparecchi possono fare a meno dei distributori, la cui forza, diremmo meglio, la cui esclusività sta nel servizio di assistenza tecnica (ivi compresa la fornitura di accessori e ricambi). Ma una ditta di gestione sufficientemente grande è ormai in grado di provvedere personalmente alla manutenzione del proprio parco macchine.

In ultima analisi, se la disponibilità di un determinato prodotto è ampia, comprare è facilissimo; se la sua disponibilità è ridotta, allora è qui che il distributore diventa importante, sempre che abbia le capacità di scovarlo, ad un prezzo ragionevole e in tempi brevi. C'è poi un'altra grande opportunità per il distributore: il mercato dell'usato, a cui ricorrono le piccole compagnie che non hanno la forza economica per acquistare decine di apparecchi nuovi.

Ovvio, la situazione non è così schematica. Se il produttore non è ancora affermato, o l'apparecchio che sta lanciando ha particolarità tali da destare perplessità, il rivenditore si limita a chiederne un esemplare per metterlo alla prova, ben sapendo che il gestore al quale lo affiderà, a sua volta gli dirà: "Proviamolo, ma se non è buono te lo rimando indietro".

L'attività di rivendita è redditizia nel momento in cui si ha per le mani un grande prodotto e quando si gode del rispetto del fabbricante, più precisamente quando questi garantisce a pieno titolo i diritti di esclusiva acquisiti dal distributore ed è in grado di aggiornare la fornitura (compresa la componentistica) nei modi e nei tempi giusti. Poi subentra la sagacia del rivenditore, la sua capacità di crearsi delle valide alternative, andando a scovare sul mercato il possibile campione d'incassi senza dare troppo nell'occhio. Curiosa la faccenda: quando in fiera incontri in uno stand – magari di un'azienda poco conosciuta – un grande distributore, hai subito la sensazione che l'apparecchio che sta os-

servando sia una chicca. Se poi è lì solo per salutare un vecchio amico poco cambia. Vedrete che dopo di lui ci sarà una processione di rivenditori presso quello stand, anche solo per capire cosa di straordinario abbia visto chi li ha preceduti.
Una volta la "crema" delle fiere non si trovava nei padiglioni espositivi, ma nelle suite dei grandi alberghi circostanti, dove l'ingresso era esclusivamente a invito e l'invito era per pochi adepti. Oggigiorno, abbiamo solo la "stanzetta della Konami" all'Atei di Londra, che cela i segreti di Pulcinella, perché alla fine diventa come Piazza S.Marco a Venezia: prima o poi, ci vanno tutti.
Dov'è la differenza? Che oggi da nascondere c'è ben poco; anzi quel poco che c'è è bene mostrarlo il più possibile, come dimostra il proliferare di fiere specializzate in tutto il mondo.
Strano davvero questo fenomeno, in controtendenza rispetto all'andamento generale del mercato del coin-op. Ma è solo in tali occasioni che il distributore gode di una vetrina tutta per sé (nel rispettivo ambito nazionale). E guai a mancare, perché il "non esserci" equivale al "non esistere". Un bel ricatto, insomma.
Nel dire questo, non dimentichiamo certo le lamentele dei distributori che alle fiere ci vanno da spettatori, proprio per scovare la chicca di cui si parlava, tornando però spesso a mani vuote e con la solita frase sulle labbra: "non c'era proprio niente da vedere".
Schermaglie? Chissà. Magari chi si è fatto venire una buona idea non ha un gran gusto a raccontarla ai quattro venti. Ma la verifica si fa subito dopo, nella fiera di casa, dove il nostro distributore, se è stato sincero, alla meglio ha quello che hanno tutti, salvo tirar fuori dal cilindro la "novità dell'ultimo momento", che non manca mai.
La realtà sinora descritta si riferisce all'intero panorama internazionale. Per quanto riguarda l'Italia, di specifico c'è da sottolineare la presenza di poche grandi aziende di distribuzione e di una miriade di piccole-medie ditte a livello regionale – alcune delle quali figurano anche come rappresentanti di zona delle

maggiori case – che, non di rado, abbiano alla rivendita l'attività di gestione e di assemblaggio.
In particolare, i rappresentanti ufficiali delle principali compagnie internazionale dedite alla produzione di videogames sono i seguenti:

- Sega: Tecnoplay (Rep. S.Marino)
- Namco: Sipem (Torino)
- Konami: Intervideo Corp. (Napoli)
- Gaelco: Elettronica Videogames (Milano)
- Taito: Novarmatic (Empoli)

I nuovi fenomeni, tra illusione e speranze

1) REALTÀ VIRTUALE

Per Realtà Virtuale (VR) si intende un ambiente tridimensionale generato da computer che permette all'utente di entrare e di interagire con realtà diverse. Tale ambiente incorpora suono 3D, generatore di odori artificiali e la tecnologia force feedback, che dà la sensazione del tatto. L'"immersione" nello scenario avvenne attraverso il casco, denominato Head Mounted Display (HMD), e i dispositivi di comando, che possono avere varie forme.

La VR, negli anni '80, fu sfruttata per gli addestramenti militari/aeronautici e per la creazione di particolari effetti cinematografici. Nel campo dell'entertainment fece il suo esordio nel 1990, quando la W Industries progettò un sistema ad hoc denominato Virtuality.

La grande illusione della Realtà Virtuale, quella che doveva proiettarci verso nuovi mondi ma che, in realtà non è mai riuscita a portarsi ad un grado di realismo superiore a quello dei normali simulatori

Quando vedemmo uscire le prime macchine basate su questo sistema, fummo indubbiamente in molti a cadere nella trappola dello stupore e della meraviglia, convinti che quella fosse realmente la nuova frontiera del videogame. Non ci preoccupavano più di tanto né il macchinoso apparato hardware, completo di casco, corpo-sensori e arena, né la scarsa qualità della grafica, che rendeva l'orientamento a dir poco problematico, né i costi elevatissimi che comportava il tutto. Tanta fiducia risiedeva nella semplice considerazione che la Realtà Virtuale avrebbe dovuto godere di un processo evolutivo accelerato, grazie ai potenti mezzi di cui, già allora, disponeva l'informatica. Alla prova dei fatti, i problemi hardware-software saranno più gravosi di quanto si potesse pensare, tanto che, già intorno al 1995 si parlava di esperimento pressoché fallito. Nel 1997, la Realtà Virtuale si riaffacciò alla ribalta denotando sensibili miglioramenti sotto tutti i punti di vista. La Virtuality, ad esempio, mise in commercio due prodotti interessanti come Zone Hunter, uno shooting basato sul sistema Total Recoil, e PacMan VR, su licenza Namco. D'altro canto, la maggioranza dei giochi disponibili con questa tecnologia poteva essere praticata con maggiore interattività sui normali apparecchi dedicated deluxe che, particolare non trascurabile, continuavano a costare molto di meno.

La Virtuality fu costretta ben presto al collasso. Il suo testimone fu raccolto dalla CyberMind che, ancor oggi, è leader del settore. La compagnia inglese, infatti, seppe far fronte a tutti i vecchi problemi della VR lanciando il sistema Series 3000SU, che oltre a ridurre di parecchio i costi, era particolarmente flessibile: la sua componentistica di base era identica a quella dei Pc e gli aggiornamenti potevano essere fatti via Windows NT. Il primo titolo costruito su questo sistema fu Zero Hour, shooting con molte assonanze con Time Crisis, che sfruttava la piattaforma Total Recoil ma, al posto del fucile, presentava un sistema di sparo di tipo universale. Sempre della CyberMind, da segnalare il VR Chair, sistema sit-down, con sedile interattivo.

Altro contributo decisivo fu dato dalla Global VR, sorta sulle ceneri della Immersive Technology, che nello stesso periodo diede alla luce il sistema VR Vortex, quello che in pratica chiuse l'era del casco (tecnicamente definito HMD), sostituendolo con un dispositivo più leggero (Glasstron), che cinge la testa del giocatore all'altezza degli occhi.

Arrivando ai giorni nostri, mentre la CyberMind continua a proporre con successo il suo Zero Hunt, ovviamente implementato (ha una potenza grafica doppia rispetto alle precedenti versioni), cavallo di battaglia della Global VR è Vortek 3D, apparato in cui il giocatore indossa un'ampia arenatura contenente visore e comandi, che non entra in contatto col cuoio capelluto ed è sor-

retta da un braccio che garantisce ampia libertà di movimenti: il gioco che maggiormente incontra il favore dell'utenza è BeachHead2000, shooting in stile bellico.

Nel 1997 la Microsoft scende in campo sposando la causa dell'Arcade PC, ma sarà solo uno specchietto per le allodole - Poi ci provano anche la Intel e la Opus - Ma ancor oggi siamo più o meno al punto di partenza

2) ARCADE PC

Fra il 1992 e il 1996 gli incassi degli apparecchi coin-op in Usa erano scesi da 1,8 mld $ a 1,1 mld $, mentre il numero delle street location era passato da 320K a 270K. Prendendo le mosse da questi dati, la Microsoft decise di pianificare il proprio ingresso nel mondo arcade. Un evento annunciato con squilli di tromba tanto all'Amoa di Atlanta del '96 quanto all'Atei di Londra del '97, che non mancò di suscitare la sottile ironia della stampa specializzata anglosassone, la quale identificava l'azione del colosso di Seattle come una vera e propria opera di...evangelizzazione. Il effetti, senza confondere il sacro con il profano, le intenzioni della Microsoft erano proprio quelle di rivoluzionare questo mercato, afflitto dalle tante piaghe di cui abbiamo parlato sinora ed incapace di cavarsi dalle sabbie mobili in cui era caduto.

Il nuovo "verbo", diffuso in vari seminari dal direttore della divisione coin-op della Microsoft, James Plamondon, invitava le aziende di produzione a "redimersi" dai loro personalismi, per "affratellarsi" sotto il segno di standard universali.

Il primo standard riguardava la piattaforma, che doveva essere un Pc con sistema operativo WindowsCE e acceleratore grafico DirectX: in pratica, ciò avrebbe dovuto garantire l'osmosi fra home e arcade entertainment, riducendo notevolmente i costi di acquisto e di gestione, e ampliando nel contempo la quantità dei giochi disponibili in sala.

Il secondo era relativo ai pannelli di controllo, non nel senso che tutti i giochi avrebbero dovuto avere i medesimi comandi, ma nella prospettiva di far sì che nel momento in cui si desse

luogo al trasferimento su cabinet di un gioco per Pc o console, esso potesse essere seguito dal proprio pannello.

Da qui il terzo standard, quello riferito ai cabinet, i quali avrebbero dovuto avere la capacità di alloggiare un qualsiasi computer al proprio interno con le relative interfacce.

Stabiliti detti parametri, secondo Plamondon non sarebbe stato difficile collegare ai cabinet particolari dispositivi di simulazione, quali una motocicletta, un'automobile o un paio di sci, e quindi salvaguardare l'operatività dei dedicated, che rappresentavano l'unico punto a favore dei coin-op, rispetto agli home games.

Non solo, la contemporanea introduzione dello standard Dwango (Dial-up Wide Area Network Operation), già utilizzato dalla Microsoft stessa per il suo Internet Gaming Zone, avrebbe favorito l'istituzione di reti internet private attraverso le quali mettere in contatto, in real time, utenti remoti.

L'uovo di Colombo, insomma. L'unico neo forse sarebbe rimasto la qualità della grafica 3D, che nei Pc era certamente inferiore. Ma la Microsoft confidava molto nelle capacità delle tante aziende che stavano lavorando per creare dei chipset 3D per computer, in grado di non sfigurare di fronte al Model3 della Sega o al Cobra adottato dalla Konami, e dal suo canto aveva già stanziato la bella somma di 2 miliardi di dollari per sviluppare la ricerca nella computer graphic.

Naturalmente, i risultati non si sarebbero visti dall'oggi al domani, perché, al di là dei "desiderata", non c'era molto di concreto, né sul piano tecnologico, né su quello finanziario.

Sta di fatto che l'industria tradizionale accolse con riserva questa iniziativa, attendendo – giustamente – gli ulteriori sviluppi.

Un anno dopo, in effetti, eravamo più o meno al punto di partenza, anche se nel frattempo l'interesse intorno all'Arcade Pc era cresciuto. Alla Amoa di Atlanta (settembre '97) si contarono almeno una dozzina di prototipi di altrettante case, fra cui Inner Workings, Psygonosis, Quantum 3D, Interactive Lights, HanaHo. Il problema era che nessuno di essi era ancora pronto alla

prova del mercato, né lo sarebbe stato di lì a breve. L'Intel, i cui processori per Pc sono fra i più diffusi al mondo, a cominciare da quel PentiumII che proprio allora stava per entrare in scena, si diede molto da fare in questo campo, creando una sorta di standard, denominato Open Arcade Architecture, a cui aderirono una sessantina di compagnie.

I risultati arrivarono col contagocce. Ancor oggi, il miglior risultato ottenuto dalle case impegnate nell'Arcade Pc è stato Kick It (Interactive Lights), simulatore di football dotato di un vero pallone, che il giocatore doveva scagliare verso la "porta", vedendo poi proseguire il tiro sullo schermo (bello da vedere, ma un'autentica sciagura per chi lo gestiva!). Possiamo poi ricordare il Savage Quest (sempre della Interactive Lights), una sorta di Jurassic Park in versione economica.

Più avanti (1999) fu la Opus Entertainment a riprovarci con Actua Soccer Arcade, un gioco del calcio sicuramente superiore a quelli per i sistemi home, ma che sparisce del tutto al cospetto di Virtua Striker. Fallita la Opus, il testimone passò alla GreyStone, alla Ferris Production e, soprattutto alla Quantum3D che, dall'esperienza maturata con Atari e Midway, ricavò utili indicazioni per creare una nuova elettronica, denominata QuickSilver.

Il sistema Arcade Pc ha trovato, nei nostri giorni, il suo terreno di caccia nei grandi simulatori interattivi – su questa base sono infatti impostati i sistemi di BrainCo, Maxflight, Cybermind, ecc. – nonché nel settore della realtà Virtuale.

Ma il problema, tuttora irrisolto, rimarrà la diffidenza apertamente manifestata dall'industria tradizionale, distributori e gestori compresi, che di Arcade Pc proprio non ne vogliono sentir parlare. Sarà stata la paura di prestare il fianco a un gigante come la Microsoft, che una volta sfondato il muro avrebbe fatto da asso pigliatutto. Sarà stata la paura di dover azzerare l'esperienza maturata in decenni di duro lavoro. Sarà stata la mancanza di garanzie che il nuovo sistema potesse essere costantemente alimentato dalle innovazioni tecnologiche.

Sta di fatto che questo tentativo di creare un link fra home e pu-

Rampart, uno straordinario gioco strategico che meritava miglior fortuna

Hard Drivin', il primo simulatore di guida con grafica poligonale (1989)

R-360, un simulatore fantascientifico capace di ruotare in ogni direzione

ELETTRONOLO s.p.a.
VIA GUIDO ROSSA, 24-26-28
TEL. (055) 2349571 - FAX (055) 2349574
CASCINE DEL RICCIO
50015 IMPRUNETA (Firenze)

blic entertainment rappresenta, forse, una delle grandi occasioni perdute dall'arcade, giacché lo standard ArcadePC è già bello e pronto ad abbracciare la connessione in network.
In definitiva, per quanto paradossale possa essere la conclusione, finora l'unica strada concreta per portare in sala i giochi da console è stata quella aperta, in maniera non del tutto "cristallina", dagli adattatori per Dreamcast e Playstation fabbricati prevalentemente a Taiwan e in Korea. Si tratta, in parole povere, di box con attacco Jamma che permettono un utilizzo arcade dei giochi delle comuni console.
Tale adattamento era, in effetti, iniziato con la prima console della Nintendo, ai tempi del Tekken, cioè negli anni 93/94.
Ebbe immediatamente un grande successo, perché la versione "home" funzionava anche a "vite" e non solo a tempo; quindi non c'era grande differenza fra il gioco originale e quello adattato.
Purtroppo, a distanza di qualche mese, sorsero i primi guai di affidabilità e le console cominciarono a "sciogliersi" come neve al sole.
Ancora minor fortuna ebbe l'adattamento del Sega Saturn, sebbene avesse titoli di prestigio come Daytona e Sega Rally.
Un notevole successo riscosse invece la Dreamcast, anche perché, tecnologicamente, era molto simile al sistema Naomi. Purtroppo pure questa console ha denunciato alla lunga gli stessi problemi delle precedenti: essendo stata progettata per un "uso casalingo" non era adatta a rimanere accesa per 12/14 ore come succede agli altri giochi presenti nei bar o sale giochi per cui, anche questa soluzione ebbe termine prematuramente. Il problema è stato poi acuito dalla decisione della Sega di smettere la produzione di Dreamcast, con le relative difficoltà nel reperimento dei componenti di ricambio.
Una svolta decisiva è stata data invece dall'uscita sul mercato della Playstation 2. La solida costruzione Sony e i nuovi sistemi di caricamento del gioco su ampi banchi di Ram, le hanno conferito un'altissima affidabilità. L'aver poi trovato il sistema mec-

canico per poter utilizzare in piena sicurezza i joypads originali ha dato a tutto il sistema un forte interesse, perché i giocatori sono più abituati oggi a giocare con quei strani oggetti che non con le classiche leve.
Se si somma poi l'altissimo numero di giochi presenti sul mercato, la grafica superba, i commenti e le istruzioni in italiano e la rapidità di gioco, si comprende come questa sia una delle poche alternative all'utilizzo dei moltissimi prontoscheda fermi nei magazzini degli operatori italiani.
Ultima possibilità di utilizzo pei pcb sono i sistemi "multigiochi" su base PC. L'idea è stata quella di prelevare dal sito della Mame (uno dei più diffusi standard di emulazione) i più bei giochi che abbiamo descritto in questa nostra "storia".
A parte problemi di licenza e copyright, l'idea è stata piuttosto intelligente ed i risultati sono buoni. Se poi si sfrutta l'uscita del PC a 31 Khz, impiegando perciò gli appositi monitor, si ha il piacere di rivedere giochi molto noti con una grafica molto più accattivante e ciò attira l'attenzione anche dei giocatori "più vecchi".

I multigame su schermo tattile sono il vero fenomeno degli anni '90, ovvero l'unica reale alternativa agli apparecchi a premio

3) TOUCH-SCREEN

Il fatto che, nel momento in cui la crisi del videogioco (e del simulatore) si fece più cupa, il touch-screen abbia cominciato ad imporsi con una certa prepotenza sui mercati internazionali, può essere ritenuto del tutto casuale. Il touch, infatti, parte da un concetto – quello del multigame – che negli apparecchi arcade (vedi soprattutto quelli con sistema a cassetta, NeoGeo e affini) non ha mai avuto successo. Non solo, il suo funzionamento senza tasti non si prestava (ne si presta tuttora) alle frenesie che caratterizzano i coin-op.
Due mondi diversi, in sostanza, che viaggiano su binari paralleli e che solo occasionalmente si incontrano. Proprio perché funziona senza tasti – basta semplicemente premere le dita sullo

schermo per avere l'azione desiderata – il touch è il paradiso dei quiz, dei solitari, dei giochi di riflessione, a cominciare da quelli tipicamente da tavolo. Ma non per questo disdegnano i veri e propri giochi di azione (shooter, tennis, calcio, air-hockey, ecc.), senza dimenticare i sempre più frequenti sconfinamenti nell'erotico.
Qualcosa che si avvicina più al mondo degli adulti che non a quello dei ragazzi, e che desta un certo fascino anche nel pubblico femminile. La sua forza, quindi, sta nella capacità di reclutare utenza nella massa dei "non giocatori".
I primi touch risalgono agli anni 93/94, innanzitutto grazie alle le case austriache Funworld (sistema Photoplay) e Tab (sistema Silverball), unitamente alla Midway e alla Merit (niente a che vedere con le sigarette) americane. Ma per parlare di una vera e propria touch-mania bisogna attendere il 1997. Mentre gli States ne erano totalmente invasi, l'Europa ne scoprì le potenzialità solo allora. Italia, Francia, Grecia, Olanda, Austria i paesi più sensibili a questa nuova moda, che ha rappresentato una vera e propria manna per gli operatori, fino ad allora condannati ad un costante (e costoso) rinnovo del parco macchine con spese piuttosto ingenti.
Il touch, infatti, avendo usufruito pienamente degli ultimi sviluppi nel settore Pc, è estremamente flessibile ed "updatabile" con una certa frequenza, volendo anche via internet, sia che lavori su hard disk, sia che si tratti di un Rom-based.
Ma nemmeno l'upgrade rappresenterebbe un grosso problema, se non fosse che le case produttrici si dilettino, spesso e volentieri, a cambiare le piattaforme (indovinate un po' perché?).
In virtù di questa duttilità, sono stati i touch a veicolare internet nei locali pubblici, molto più di quanto abbiano fatto i sistemi per internet cafè (per i quali, comunque, ci si può sempre attendere un'improvvisa esplosione, più volte pronosticata ma sino ad ora mai verificatasi nel nostro ambito nazionale).
Le funzioni e-mail, e-card ed Sms, se non addirittura quella che permette la navigazione guidata in rete, unite alla presenza del-

la web-cam, hanno fatto dei touch delle vere e proprie postazioni multimediali.
Pressoché naturale è stata anche l'introduzione dei tornei in rete – la Tab adotta un sistema aperto che corre sui canali di uso comune, mentre la Funworld ha creato un sistema intranet – che sono il loro autentico punto di forza, soprattutto in riferimento a quei mercati dove il gioco a vincita è vietato. Ma le possibilità di espansione sono infinite. La stessa macchina, ad esempio, può funzionare contemporaneamente per il gioco e come juke-box digitale (vedi il Silverball Max).
Dal punto di vista hardware, un passo decisivo è stato l'introduzione dello schermo EloTouch CRT che, senza alterare minimamente l'attaccabilità del monitor da parte di agenti esterni, ha permesso di rimuovere la pellicola protettiva che caratterizzava questi apparecchi, consentendo una risposta video molto più veloce. Altrettanto importante l'apporto della MicroTouch, che è stata capace di creare un rivestimento così resistente da vanificare anche i tentativi di danneggiamento vandalico.
Attualmente, oltre alle compagnie sopra citate, sono almeno una decina i marchi di prestigio internazionale: WebSector (Amusys-Austria), Playcenter (Presas-Spagna), Dream Online (Sisteme-Francia), Megatouch (Nova Games-Germania), Concorde (Tuning-Germania), Thunder Touch (Velika Gorica-Croazia.
Nel dettaglio, ecco alcuni esempi di cosa offre attualmente il mercato.
Partiamo dalla Funworld, dove tiene banco Photo Play I.G.O. NG: è un nuovo sistema operativo su base Windows che espande le potenzialità del touch screen Spirit 2.1 rendendolo un vero e proprio "entertainment network". La guida intelligente che indirizza gli utenti attraverso le varie directory, la grafica decisamente brillante, le spettacolari animazioni, il sound di nuova concezione e l'implementazione delle voci di menu, sono solo alcuni degli elementi distintivi dell'upgrade predisposto dalla

casa austriaca, che ovviamente non ha lesinato il proprio impegno nella creazione di nuovi giochi: i più recenti sono Mill (strategico tipo filetto), WWF Revenge (sponsorizzato dall'associazione internazionale che difende gli animali) e Pandora's Box (puzzle). Quest'ultimo ha la peculiarità di poter utilizzare l'immagine dell'utente, ripresa dalla web cam. Tale dispositivo costituisce una delle novità dell'hardware e consente anche l'invio di e-cards personalizzate.
Per la Tab abbiamo il Pro SilverBall. Innanzitutto, è stata implementata la funzione Champions Net (torneo in rete), a cui è collegato un sito internet dedicato, così come quella riservata ai gestori (Terminal Management), che possono disporre on-line dei dati relativi all'andamento delle proprie macchine, nonché di procedere a distanza all'abilitazione dei giochi, all'organizzazione di tornei, a copiare musica all'interno dei terminali, all'assegnazione dei premi, ecc; il numero dei giochi è intanto salito oltre quota 100. Nella versione Max (con juke-box digitale), sono ora caricati quasi 4000 titoli musicali. Ovviamente confermate le funzioni di accesso ad internet, e di invio e-mail/sms.
Passiamo alla Merit, che pone sulla rampa di lancio Megatouch Force 2002. La novità saliente consiste nel sistema di gioco simultaneo in doppio H2H, applicabile attualmente su Photo Hunt (tipo find it) e Trivia (quiz). La schermata, in pratica, viene divisa in due, consentendo ai due giocatori di affrontarsi in contemporanea. Force 2002 contempla anche gli aggiornamenti apportati agli altri prodotti della gamma, di cui ricordiamo Maxx e XL Titanium.
Di grande impatto è il Playcenter (Presas) nella versione Evolution 2002 che, oltre a consentire l'invio di sms e di e-cards con l'immagine dell'utente, incorpora insieme al già noto Champions Tournament il nuovissimo Champions League. Playcenter ha altresì ampliato di molto le possibilità di gioco: standard, giocatore singolo, multiplayer, Lan mode (local network), via modem (connessione con macchine installate in altri locali).

L'apparecchio incorpora la tecnologia IntelliTouch (Elo), che garantisce maggiore robustezza, velocità e precisione nella risposta, stabilità e nitidezza d'immagine. La francese Sisteme ha lavorato molto sia sull'hardware che sul software per mantenere competitivo il suo Dream Online (versione Plus, upright e countertop), tanto che ora è in grado di presentare un prodotto quanto mai completo, comprendendo le principali funzioni internet, modalità torneo su tutti i giochi, inserimento di pubblicità, ampio menu statistico.
Per quanto riguarda il WebSector (Amusys), la doppia configurazione internet terminal-touch screen da intrattenimento ne fanno una macchina assolutamente completa. I progettisti hanno poi prestato particolare attenzione alle esigenze dei gestori, prevedendo tutta una serie di accorgimenti che facilitano l'installazione e gli aggiornamenti, e rendono la macchina particolarmente flessibile (happy hour, web-blocker, advertising editor, erotic-timer, automatic incentive system, ecc.).
Nello scenario dei touch, una nota di merito va dedicata anche a: Touch Town (Amatic), che presenta diversi giochi molto simpatici ed originali, che vanno fuori dagli standard abituali; TouchThunder, che incorpora insieme alle funzioni di gioco (con alcune proposte davvero interessanti), internet e mp3; Conquest (JVL), dove la presenza di flash memory permette di ottimizzare il rapporto qualità/prezzo.
Infine, l'Happy Kids della Nova, studiato per i bambini, con svariare proposte di gioco a sfondo ludico-educativo, che attira l'occhio anche per la curiosa conformazione del mobile.
A questi si aggiungono poi le tante proposte inglesi, che però sconfinano nel settore SWP: per tutti "Who want to be a millionaire" della JPM, riproduzione esatta del gioco reso famoso in Italia da Jerry Scotti.
Ma, al di là di quest'ultimo esempio, i touch sono ormai le uniche vere alternative al gioco a vincita, tanto che la loro diffusione, nei mercati occidentali, ha già raggiunto i livelli di saturazione.

4) NETWORKING

Tornei in rete e gioco on-line, con possibilità di sfide 1-to-1 in tempo reale: il futuro dei coin-op è questo, sempre che il gioco da intrattenimento non finisca nelle fauci della telefonia cellulare e della Tv satellitare

Per gli ottimisti il networking è ancora una speranza (l'ultima?), per il rilancio dei coin-op videogames. Ma per i pessimisti questa è già un'illusione, ovvero l'ultimo miraggio per gli operatori di settore, ormai prossimo a svanire. Stiamo parlando di quella soluzione tecnologica atta a consentire a un giocatore di Milano di sfidarne uno di Roma in presa diretta, senza con questo alterare le caratteristiche del software. È stato merito dei touch-screen se, da qualche anno a questa parte, questa nuova moda si sia diffusa e consolidata, dando ai fabbricanti dei videogiochi lo spunto per studiare anch'essi il modo di organizzare tornei. I pionieri sono stati l'Atari, che nel 1994 cercò vanamente di rendere operativo in network il Tmek, futuristica battaglia fra carrarmati, e la Midway, che non riuscì a fare di meglio sebbene avesse il supporto della Verlink Access System. Dopo la confluenza dell'Atari nella Midway (1996) le due case fecero un nuovo esperimento, collegando tra S.Francisco e Los Angeles una batteria di S.Francisco Rush. Nello stesso anno, la Namco fece altrettanto, connettendo le Rave Racer fra Tokyo e Yokohama, in congiunzione con un'importante compagnia telefonica. E la Sega fece coincidere il lancio del proprio sistema networking con la nascita di Daytona2. Da parte della Taito, l'idea di una piattaforma (la GNet) che utilizzasse un'interfaccia-card simile alla Gcard dei notebook. Questo è tutto ciò che accadde prima che si presentasse il boom di internet.
Dopo di che, è stata la Konami la compagnia che per prima si è aggrappata alla rete, mirando le proprie strategie sul web-based network. La sua branca europea organizza – per ora solo in UK – dei tornei a premio ai quali chiunque può partecipare, dopo essersi registrato sul sito www.konami.co.uk. Con il proprio nickname e la password assegnatagli, il giocatore si reca in sala

e se raggiunge il punteggio previsto, la macchina stessa gli fornisce un codice; l'utente, poi, non deve fare altro che trasmettere punteggio e codice alla Konami, la quale provvederà ad inserire il record nella classifica.
Il sistema, per quanto ben studiato, è un po' laborioso e non tutti hanno la voglia di perdere tempo nell'eseguire dette operazioni. Ragion per cui, molto meglio sarebbe gestire il tutto via modem. Come è ad esempio il caso della Inc. Tech. i cui tornei su Golden Tee Golf hanno ormai una tradizione consolidata, almeno in Usa e UK.
Ma stiamo sempre parlando di meccanismi che consentono semplicemente al singolo giocatore di competere per l'high-score, stabilito su scala regionale, nazionale o internazionale – cosa che fa ormai parte delle tradizioni dei touch – e non certo di partecipare a confronti one-to-one in tempo reale, che poi è il vero obiettivo del networking.
Ancora una volta, dunque, i fatti dimostrano che le condizioni necessarie, e forse non sufficienti, affinché si possano creare delle grandi comunità di gioco composte da utenti dislocati nelle postazioni più remote, è che i produttori lavorino su una tecnologia comune, al fine di approdare ad uno standard valido per qualsiasi tipo di cabinet e per qualsiasi locazione, ovunque essa si trovi, garantendo, nel contempo, ai gestori, la possibilità di scaricare dalla rete il software che preferiscono.
Insomma, si tratterebbe di impiantare degli apparecchi Pc-based con caratteristiche di alta flessibilità. Un bel proposito, si dirà, ma questa non era anche la filosofia che ispirava la grande rivoluzione dell'Arcade Pc? (E, visto come sono andate le cose in questo campo, non c'è molto da stare allegri).
I sistemi collegati, purtroppo, sono ancor oggi limitati da vincoli oggettivi, a cominciare da quelli appena esposti, per proseguire con le difficoltà (anche di ordine economico) di fare il grande salto verso la trasmissione in banda larga. Del resto, non sembrano esserci altre soluzioni al di fuori di questa, giacché i sistemi telefonici variano da un paese all'altro e l'analogico (Italia docet) è ancor ben lungi dal pensionamento.

Il tentativo di Sega e Namco, che si sono associate con la Sony per il collegamento su banda larga di terminali in località giapponesi, è ancora in fase sperimentale.
Adesso, le nuove vie sembrano essere quelle della telefonia cellulare (in Europa, per ora è sfruttata da compagnie che offrono giochi a vincita tipo quiz, mentre in Giappone, Capcom e Namco sono già attive per fornire giochi di puro amusement) e della Tv satellitare.
La Namco e la Sega sono pronte e c'è da scommettere che le altre Grandi le seguiranno. Ma che fine farà il vecchio caro videogame a gettone? Dio solo lo sa!

L'ultima frontiera: il gioco a portata di telefonino

Il cellulare come videogame del futuro. L'esperienza della britannica Maygay (ora confluita in Leisure Link) è già in stato piuttosto avanzato e si svolge in collaborazione con la Codeonline (rete Virgin). La Maygay detiene licenze importanti come: Monopoly, Cluedo, Trivial Pursuit, Mistermind e Subbuteo e sta creando per tutti questi giochi la versione SMS-SWP. Subbuteo, in particolare, è il primo gioco via mobile a dare premi immediati in denaro (da 2 a 20 sterline). Si tratta sostanzialmente di un quiz basato sul calcio, al quale l'utente partecipa inviando dei messaggi Sms di risposta alle domande che gli vengono poste. Le eventuali vincite fino a 20 sterline conseguite, se le vedrà accreditare sul proprio conto telefonico; il jackpot da 20£ le riscuoterà tramite il Winners' Cheque inviato per posta.

Le sperimentazioni sono a buon punto e non è da escludere che con l'arrivo del Utms l'industria possa compiere il grande salto collettivo verso il gioco su cellulare, magari con un tipo di offerta pay-per-play

Non a caso, il lancio di Subbuteo è stato programmato a pochi giorni dell'inizio della Coppa del Mondo in Giappone-Korea. Esso è il quarto, tra i giochi più famosi, ad essere stato proposto dalla Codeonline per i clienti della telefonia mobile.
Who Wants To Be A Millionaire?, Trivial Pursuit e Zobmondo!! sono già disponibili per gli utenti di Vodafone, Orange e Virgin Mobile. Who Wants To Be A Millionaire? conta già 24 milioni di iscritti in UK e di 100 milioni di giocatori in tutto il mondo, tanto da essere premiato come The Best Consumer Product 2002 dalla GSM Association.
Dati impressionanti, che hanno indotto alcuni dei più grandi

produttori di telefoni mobili – Ericsson, Motorola, Nokia, Siemens – a stipulare un protocollo di intesa (Mobile Games Interoperability Forum) per sviluppare questa nuova rete.
Dal punto di vista tecnologico, la totale affermazione del gioco su cellulare dipenderà anche dai tempi di sviluppo delle nuove tecnologie, visto che il protocollo Wap ha delle potenzialità abbastanza limitate. Le applicazioni Java2 (Sun) e Brew (Qualcomm) saranno scaricabili sul telefonino e avviabili localmente, supportando un'alta qualità grafica e sonora. I successori della tecnologia Sms saranno la EMS e la MMS. Quest'ultima, in particolare, ammette la trasmissione di audio e videoclips in un messaggio. Altra alternativa, la iMode recentemente sviluppata in Giappone ed ora in fase di introduzione in Europa, che supporta il linguaggio cHtml (compact Html): una funzione sempre attiva (always on) il cui costo è svincolato dal tempo di utilizzo; pertanto l'utente può scegliere di acquistare dei pacchetti di offerta oppure pagare un canone mensile.

Lo scenario italiano dal '90 ad oggi

A compendio di tutto quanto riportato sinora, è necessario tracciare il quadro finale della realtà italiana. Dal 1990 ad oggi, la crisi del videogame ha colpito il nostro mercato in maniera più incisiva rispetto ad altri Paesi europei, sia per colpa di una legislazione ottusa quanto anacronistica, sia per la lentezza con cui gli operatori si sono adattati ai nuovi bisogni manifestati dall'utenza in termini di intrattenimento.

Sul versante legislativo, un'autentica manna dal cielo fu l'emanazione della legge 6 ottobre 1995, n.425, che di fatto legalizzò una forma di gioco a premio, sia pur circoscritta alla concessione di gettoni (massimo 10), di premi di modesto valore economico (i classici gadgets) o consumazioni.

Concludiamo il nostro viaggio riassumendo le alterne fortune che hanno caratterizzato il nostro mercato nell'ultimo decennio - La restittiva legge 388 del 2000 sta mettendo il settore sul lastrico - Lo stato biscazziere pensa solo a sé, mentre decine di migliaia di operatori rischiano di perdere il lavoro

Sarebbe un errore pensare che a tanto si arrivò in maniera spontanea, perché nelle sedi parlamentari la diffidenza nei confronti del settore era ancora forte e corredata da pregiudizi di ogni genere. Perciò, fu soprattutto grazie all'abilità diplomatica del relatore della legge stessa, l'On.Aldo Rebecchi, e della Sapar, se si riuscì a trovare una strada veloce (la 425/95 vide la luce a meno di due anni di distanza dalla sua presentazione) scavalcando gli ostacoli che si frappongono normalmente agli iter parlamentari.

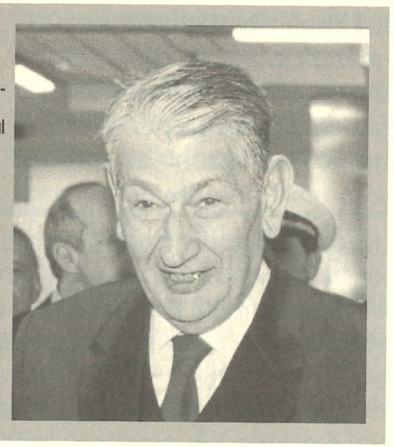
Sin dall'Enada 1995 però, si percepirono segnali preoccupanti, circa la possibilità che questa legge potesse essere interpretata

in maniera sin troppo "fantasiosa". Quando essa fu concepita, l'idea era quella di introdurre nelle sale giochi macchine quali le gru pesca oggetti e le ruspe (ovvero quegli apparecchi con piatto mobile che scaricano gettoni nel vano di uscita), fino ad allora prerogativa dello "spettacolo viaggiante" (ovvero degli ambulanti, che sottostanno ad una regolamentazione diversa), nonché di rivitalizzare il videogames stesso, facendo sì che esso potesse diventare una piccola macchina a premio. Vedemmo, ad esempio, dei Tetris corredati di stampante, che al termine della partita erogavano un ticket con su scritto il punteggio ottenuto; vedemmo altri apparecchi dispensare direttamente gettoni o addirittura memorizzare su card elettronica le partite vinte. Purtroppo, questa strada si rivelerà dopo pochi mesi un vicolo cieco. Dagli altri paesi europei (Austria, Germania, Uk, Francia, soprattutto), cominciarono ad arrivare AWP e SWP dismesse, le quali solo teoricamente erano state riconvertite coi parametri della nostra legge. Ma il peggio doveva ancora arrivare. Sin dal 1997, infatti, affiorarono i cosiddetti videopoker che, pur erogando solo ticket o gettoni, potevano essere facilmente sfruttati per il gioco d'azzardo. Da allora si scatenò un autentico putiferio: gente ridotta sul lastrico, denunce a raffica, sequestri a tappeto, infiltrazioni criminali e quant'altro.

La Sapar tentò di far presente che solo attraverso una modifica di legge che facesse funzionare tali apparecchi esclusivamente a moneta (tanto in ingresso quanto in uscita) condendo premi di esigua entità, si sarebbe potuto dare un giro di vite a questa angosciante situazione, salvaguardando al tempo stesso l'operatività dei gestori.

Purtroppo, come spesso avviene in Italia, un atto di imperio (da parte dell'allora Ministro del Tesoro Vincenzo Visco) costrinse il Governo ad inserire nella Legge Finanziaria 2001 (388/2000) una modifica altamente restrittiva della legge 425/95, accorpando nel medesimo contesto (articolo 110 Tulps, comma 5) gli ex-apparecchi a premio e i normali videogiochi,

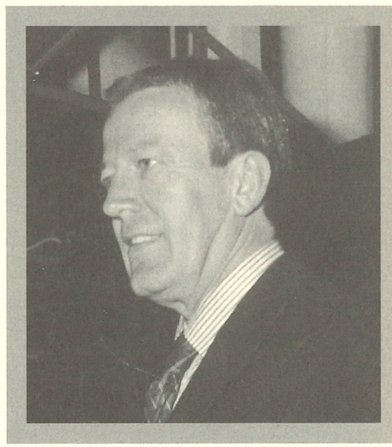
con la condizione che essi debbano concedere semplicemente la ripetizione o il prolungamento della partita sino ad un massimo di 10 volte. Di conseguenza, l'industria italiana, che era in fase di notevole espansione, fu letteralmente stroncata.
Nel frattempo, anche lo scenario commerciale era mutato. Sebbene gli investimenti da parte dei gestori nei normali videogiochi fossero notevolmente cresciuti, grazie agli introiti derivanti dai giochi a premio, la loro collocazione stava diventando sempre più difficile. Estromessi quasi del tutto dai bar e dai circoli privati, gli arcade videogames potevano trovare posto ormai solo nelle sale giochi, nei Fec e nei centri di intrattenimento in senso lato.



Lorenzo Musicco presiede l'Associazione Sapar dal 1986

D'altro canto, anche il concetto stesso di sala giochi non era più quello di dieci anni prima. I locali fino ai 3/400 mq, che negli anni '80 erano la maggioranza, nel decennio scorso cominciarono a sparire ad uno ad uno, come logica conseguenza dei rinnovati gusti dell'utenza, divenuta sempre più esigente e desiderosa di incontrare forme di intrattenimento più ad ampio respiro. Da qui la nascita dei cosiddetti Fec (family entertainment centers), provvisti non solo di tutti i tipi di apparecchi a gettone, ma anche di area ristoro, area riservata ai bambini, se non anche piste di bowling ecc. (al che la definizione tecnica più corretta sarebbe Lbe, ovvero location based entertainment). Più di recente, questi centri sono stati inseriti all'interno di strutture quali shopping malls (centri commerciali) e cine multiplex, entrando in sinergia con altre attività commerciali, anche esterne all'area del tempo libero.

Altra grande valvola di sfogo, per i videogames, sono le sale stagionali collocate nelle località turistiche, che ancor oggi godono di buoni incassi, sempre che il gestore sia in grado di variegare il parco macchine e di offrire ambienti sani, puliti, sorvegliati ed arieggiati. I videogiochi da sala, pertanto, non sono più espressamente mirati alle fasce giovanili, ma alle famiglie nel loro complesso. I genitori di oggi, del resto, in giovinezza hanno avuto tutti un contatto, sia pur occasionale, coi giochi elettronici, e non disdegnano di rinverdire le memorie...del bel tempo che fu. Insomma, gli arcade videogames sono tutt'altro che morti. L'importante è che l'industria sia in grado di proseguire sulla strada della qualità, senza peccare di gigantismo o di personalismo, e tenendo sempre presente che questi apparecchi, lo si voglia o no, hanno anche un ruolo sociale.



L'on. Aldo Rebecchi, relatore della legge 425/95

Nel corso degli anni, fortunatamente, i videogiochi sono stati quasi completamente riabilitati dal mondo della cultura umanistica e scientifica, se non addirittura esaltati nelle loro potenzialità educative e formative, in contrapposizione per lo più all'uso passivo della televisione che si sta diffondendo tra i giovanissimi.
Eppure, gli scandali non sono mancati, a cominciare da quello scatenato da Cesare Fiumi agli inizi del '97 (Corriere della Sera-Sette), con il reportage sul famoso caso di Tortona, intitolato "Sassi, bugie e videogames". La follia omicida dei fratelli Furlan e dei loro amici, che si concretizzò in una scellerata sassaiola contro le auto in corsa, dall'alto di un cavalcavia, provocando la morte della giovane Maria Letizia Berdini, fu

ricollegata alla passione che questi ragazzi avevano per i videogames. Perché, a quanto sembra, il gruppo si era dato appuntamento in sala giochi prima di partire per l'assurda spedizione.
L'articolo fu un concentrato di falsità, disinformazione e pressapochismo da far spavento. Ma tanto bastò per innescare reazioni a catena, che ebbero un particolare effetto sull'opinione pubblica.
Che dire poi, del caso verificatosi a Torino nel novembre del '99, quando un sedicenne (non un marmocchio qualunque) dopo aver speso cinque-notti-cinque a giocare – in casa – a Street Fighter, perse la propria identità credendo di essere un guerriero metropolitano. Come in Street Fighter, scese in strada alla ricerca dei nemici da combattere: lo trovarono in stato confusionale, i Carabinieri, alla periferia di Torino. Una volta ricoverato nel repartino psichiatrico, ai medici che lo visitarono si presentò come il protagonista del videogioco. "Mi chiamo Ken, sto facendo una battaglia, devo salvare dalla morte molte donne...".
Ebbene, se fossero successi nei primi anni '80, questi casi, forse qualcuno avrebbe avuto la voglia di proporre un decreto legge per l'abolizione dei videogames. Nei giorni nostri, invece, quello di Tortona ha avuto soprattutto l'effetto di mettere alla sbarra un certo modo di fare giornalismo, mentre il secondo puntò l'indice sui genitori di quel ragazzo torinese, assenti ingiustificati in tutta la vicenda. Altri, maldestri tentativi di mettere in link la sala giochi con l'uso di sostanze stupefacenti, o addirittura con l'aberrante fenomeno della pedofilia, sono stati emarginati con una prontezza che ha del clamoroso, visti i precedenti.
Si potrebbe, in vero, malignare che, non facendo la sala giochi più notizia, i mezzi di informazione non abbiano più l'interesse di insistere più di tanto su certi argomenti. Ma noi vogliamo credere nel motivo opposto: che l'intrattenimento con apparecchi elettronici sia stato ormai "canonizzato".

Con NBA Jam e i suoi sequel, il basket americano ha trovato un eccellente veicolo promozionale

TAITO®

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO

Enjoy the double excitement of the two-player game!
This is the ultimate puzzle action game.

バズルボブル

PUZZLE BOBBLE™

You can choose a one-player game or a 1P vs. 2P game.

Take aim at a cluster of balls of the same color as the one you are shooting.

When the balls gather past the bottom limit line on the playfield, the game is over.

HOW TO PLAY

"Puzzle Bobble" is a new fast paced and exciting puzzle game.
Players can enjoy its simple yet challenging single joystick/single button configuration.
Players shoot balls toward those of the same color.
When three or more balls of the same color get clustered together, they burst away and the player scores points.
When the player successfully clears all the balls from the screen, he/she proceeds to the next round.
If the player lets the color balls gather past the bottom limit line, he/she loses the game.
In the 1P vs. 2P mode, the player whose colored balls pass the limit line first, loses the round.
The player who wins tow out of three rounds, wins the match.
You can block your opponent by skillfully sending an "Interfering ball" to his/her play screen.

SPECIFICATIONS

★Number of players: One or two players (Includes 1P vs. 2P mode)
★Control panel: Includes a two-directional joystick and one button
★A player can join in the fun at any time during a game in progress.

C TAITO CORP. 1994

TAITO CORPORATION
2-5-3 Hirakawa-cho, Chiyoda-ku,
Tokyo 102 Japan
Telephone (03)3222-4807
Facsimile (03)3238-7965

TAITO AMERICA CORPORATION
390 Holbrook Drive
Wheeling, IL 60090, U.S.A.
Telephone (708)520-9280
Facsimile (708)520-1309

TAITO (EUROPE) CORPORATION LIMITED
33/34 Alfred Place, London
WC1E 7DP U.K
Telephone (071)323-4453
Facsimile (071)636-7027

WORLD'S BEST HYPER REALISTIC 3-D RACING!

テイトナUSA
ツインタイプ

DAYTONA USA™

TWIN TYPE

300km/hオーバーのハイスピード・
リアルタイム3D CGレースシミュレーション。
TWINタイプキャビネットで登場!

リアルタイム・テクスチャーマッピング・C.G.ボード"MODEL 2"を搭載。

最高8人同時対戦プレーの
通信機能を搭載!

リアルなスーパーグラフィックスを表現するため、TWINタイプキャビネットで初の高画質29インチモニターを使用。DXタイプ同様、臨音が響く、トームスピーカー×4・ウーハー×2・ツイーター×4の10.2チャンネルスピーカーシステム。しかも、リアルタイム・テクスチャーマッピング・C.G.でありながら最高8人同時参加による、対戦型のリアルタイムレースが楽しめる通信機能を搭載。エキサイティングなゲームシーンで、ビギナーからマニアまで対応。ロケーションの活性化とハイインカムを実現します。

■プレイヤーオンリーモード搭載。
エントリーしたプレイヤーのマシンだけがコースを周回するプレイヤーオンリーモード搭載。仲間やマニア同士による、熱いレースバトルで、高いリピート率が得られます。

■トリフト感と、実車の操作感覚のハンドリングを再現する新機構搭載。
■13cmスライド可能なシートのアジェスト。
■シート下に収納されたボード類、メンテナンスを容易にします。

A 300 KPH HYPER SPEED REAL TIME 3D CG SIMULATION GAME IS NOW AVAILABLE IN A TWIN CABINET!

REAL TIME TEXTURE MAPPING CG BD "MODEL 2."

High speed visual effects created by 32-bit 3-D graphic engine power enables texture mapped 300,000 polygons per second to be represented so graphics come alive right before your eyes!

HIGH QUALITY 29" SCREEN AND TRUE-TO-LIFE SOUND!

WITH THE INTERACTIVE FUNCTION INCORPORATED, THE GAME ALLOWS UP TO 8 PERSONS TO ENJOY "vs." PLAY SIMULTANEOUSLY!

A high resolution 29" monitor, a first for the twin style cabinet, is employed to reproduce realistic super graphics. As with the Daytona USA Deluxe model, roaring sounds are enriched from a ten speaker system. In addition to the real-time texture mapping CG, communications functions allow up to eight players to race against one another simultaneously. Daytona USA appeals to everyone from beginners to the advanced racer. Expect high income earnings from a game with this much excitement and power!

★"Real Drivers Only" Mode
This "Real Drivers Only" mode allows only the player who registered upon entry to race. A high level of repeat play can be expected from hot racing competition between friends and avid players.

★"Reverse Mode"
Enjoy the maximum thrill you can get by driving the course in the reverse mode, racing towards your opponents in the opposite direction!

★Realistic Steering Features
New mechanisms allow you the realistic feeling of drifting, actual steering weight and kickback!

★Adjustable Seating
The seats are adjustable up to 13 cm.

★Easy Maintenance
The board is conveniently located underneath the driver's seat facilitating easy maintenance.

■仕　様(2人用)

外形寸法	W：1,165mm D：1,625mm H：1,825mm	1/100
重　量	約460kg	
消費電力	AC 220・240V 50/60Hz 1,600W	
備　考	プライベーター×2	

PAT.PEND.

■SPECIFICATIONS: FOR 2 PLAYERS:

Outer Dimensions:	W 116.5 cm, 61.62 in D 162.5 cm, 63.78 in H 182.5 cm 71.85 in	
Weight:	460kg, 1,014 lbs	
Power consumption:	AC 220・240V 50/60Hz 1,600W	
Monitor:	29 inch monitor × 2	

PAT.PEND.

■現実では体験不可能なスリルを楽しめる!
コースの途中も可能。
■8人同時走行の迫力満点!
■バーチャルボタン!
●V R Buttons
Daytona USA offers 4 different visual perspectives while you race behind your car, in front of your car, in your car and above your car.

SD-3706

©SEGA 1994.5

©SEGA

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
第一販売事業部 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(5736)7700(国内販売事業部) 電話03(5736)7721(海外販売事業部) 電話03(5736)7830(AM施設統括本部) 電話03(5736)7837(ﾃﾘﾄｰｼｬﾙﾗｲｾﾝｽｰｽﾎﾟｰﾂ事業本部)

Design and specifications subject to change without notice

DISTRIBUTED BY:

●ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。

SEGA Enterprises, Ltd.
13-1, Higashikohjya 2-chome, Ota-ku, Tokyo 144 Japan
Tel. (03)5736-7721 Fax (03)5736-7729 Tlx. J22357 SEGASTAR

SEGA AMUSEMENTS Europe, Ltd.
UNIT 3 Industrial Estate, Leigh Close, New Malden, Surrey KT3 3NL, England
Tel (0181)336-2256 Fax (0181)336-1715

SEGA Northern Europe Liaison Office
93 Avenue jean Jaures, 93300 Aubervilliers, France
Tel 1-48 33 70 27 Fax 1-48 33 53 49

SEGA AMUSEMENTS Spain S.L.
Calle Maria De Molina 4, 28006 Madrid, Spain
Tel 1 5622107 Fax 1-5614109

La Ridge Racer 2 ha avuto la forza di reggere la sfida con Daytona

Il meglio dei videogames fra il 1991 e il 2002

Per mettere un po' d'ordine alla nostra rievocazione cronologica, esaminiamo ora, anno per anno, le principali novità introdotte sul mercato internazionale. Per quest'ultimo decennio ci asterremo dall'enunciare nuovamente i sequel di Street Fighter e Bubble Bobble, così come, nel proseguo, ci soffermeremo una volta per tutte sui serial più noti, salvo poi ritornare su qualche scheda che meriti una citazione particolare. Questi serial sono sostanzialmente quattro: Mortal Kombat, Tekken, Puzzle Bobble, Virtua Striker.

Naturalmente, qui non abbiamo la pretesa di menzionare tutti i videogames immessi sul mercato. Ma la nostra vuole essere una selezione "ragionata" che non privilegi i gusti personali, bensì dia ai titoli di maggiore successo lo spazio che meritano.

Crediamo di aver prestato la massima attenzione a questa scelta. Perciò il lettore non si allarmi se dovesse riscontrare delle "dimenticanze", a suo avviso importanti, perché esse sono senz'altro "volute". Sia perché si tratta di giochi che nulla hanno aggiunto, né tolto, alla storia dei videogames stessi, sia perché il mercato li ha bocciati in tronco, sia perché in Italia non hanno mai messo piede (e sono tanti).

Per quanto concerne gli Arcade PC, riteniamo per ora esaurito il discorso con la sezione ad essi dedicata in precedenza. Lo stesso discorso vale (salvo qualche "necessaria" eccezione) per i touch-screen, per gli apparecchi elettromeccanici su base video e per i grandi simulatori.

Non per volerli snobbare. Al contrario, riteniamo che essi meritino un approfondimento a sé stante, di cui stiamo già pensando di occuparci negli anni a venire.

1991
Il ritorno del laservideo

Tante le meraviglie elettroniche apparse in Italia nel 1991. Il simulatore R-360 della Sega si ricorda come il primo in grado di muoversi in tutte le direzioni e di regalare al pilota il brivido del looping (giro della morte). Immaginate di trovarvi di fronte a un qualcosa di simile ad una grande sfera metallica, di entrare e di essere "centrifugati" al suo interno: ebbene, ogni volta che ci tornerete non sarà mai la stessa cosa.
Il Time Traveller Hologram (Sega) era uno straordinario apparecchio che, nella sua curiosa cupola, faceva apparire scenari reali ambientati in varie epoche, coi quali il giocatore interagiva, provando la sensazione di poter modificare il corso della storia. Difficile spiegare le emozioni sprigionate da quella magica interazione; di certo, con i mezzi di oggi quella tecnologia potrebbe offrirci qualcosa di molto simile a Nirvana, il film di Gabriele Salvatores in cui il computer arriva a costruire un uomo in carne ed ossa, con tutti i suoi sentimenti. Ma senza andare troppo lontano, ricordiamo di aver visto recentemente un mini teatro sorrounding ambientato nei fondali marini, dove i mostri sembrano proprio uscire dallo schermo e venirci addosso!
Ancora, si assistette al ritorno dei laser game. Innanzitutto, con Mad Dog Mc Cree (Betson), dove si diventava protagonisti di un vero film western: attenzione, ci trovavamo di fronte ad un'autentica pellicola cinematografica; la differenza stava nel fatto che eravamo noi i bersagli preferiti dei cow-boy e per difenderci dovevamo usare delle Colt molto simili a quelle vere
Stupefacente, almeno nelle premesse, era poi la seconda versione del Dragons Lair, molto di più di un cartone animato ma, in sostanza, dallo schema pressoché identico a quello del suo predecessore ed ebbe perciò una stagione piuttosto breve.
Scendendo più sul commerciale, non possiamo fare altro che appuntare un'interminabile sequela di driving e di fighting.
L'Atari piazzò colpi interessanti con: Rad Mobile, guida provvista

addirittura i tergicristalli e i fari azionabili all'occorrenza dal giocatore, che incorporava per la prima volta il PcSystem 32-bit (rispondendo così all'arrivo delle prime console 16-bit); Race Drivin', séguito della Hard Drivin'; Road Riot 4WD, sfida fra stock-cars che oltre a inseguirsi potevano anche spararsi; Steel Talon, simulatore di volo con due elicotteri, attraente quanto complicato.
La Sega propose il Rail Chase, inseguimento su rotaie reso realistico dalle vibrazioni trasmesse al sedile dallo speciale "air drive system": fra i piccoli simulatori è stato, in assoluto, il più interessante; peccato che sia stato fallimentare a livello incassi, come tutte le combinazioni sparo-guida del resto.
La Namco firmò il driving Driver's Eye, capace di contendere a Final Lap2 la testa della hit giapponese, e lo Star Blade, guerra spaziale con stupendi effetti scenografici creati da un complicato gioco di specchi e da una speciale lente di ingrandimento, mentre la simulazione del volo era resa più verosimile dai movimenti della cabina di guida.
La Konami fece parlare di sé soprattutto grazie a X-Men, picchiaduro con impostazione 3-players. Col marchio Taito si presentarono Racing Beat, guida straordinaria sia nell'hardware che nel software, e Air Inferno, il cui nome la dice lunga sui contenuti del gioco.
La Midway scatenò giustificati entusiasmi all'Amoa di settembre con Terminator 2 Judgment Day, mitragliatrice doppia che rappresentava Arnold Schwarzenegger così com'era nel film d'azione campione d'incassi. Almeno in America, andrà poi molto forte The Simpson, videogame impostato sul fumetto "per adulti", che qualche anno dopo conquisterà anche l'Italia.
Tra gli altri Pcb, meritevoli di citazione sono: Vendetta e Sunset Riders (Konami), Block Block (fantasiosa evoluzione di Arkanoid), naturalmente lo Street Fighter 2, Kings of Dragon e Captain Commando (Capcom), Mutant Fighters (Data East).
Buone soddisfazioni daranno anche Crossed Swards, Eightman,

Burning Fight, King of Monsters. Non a caso, abbiamo tenuto per ultimo il Neo-Geo: la Generalgame di Gaetano Felaco (Napoli) ne aveva appena ottenuto l'esclusiva da parte della SNK per tutta Europa. Il sistema a cassette andò letteralmente a ruba e, naturalmente, fu imitato da tante altre case. Uno di questi sistemi alternativi era l'Omega, che consentiva di utilizzare 3 schede jamma standard applicando tariffe differenti.

1992
La Virtua Racing desta meraviglia

Si affacciò sulla scena il maestoso Virtua Racing Sega. Esso, in pratica, accorpava tutte le innovazioni introdotte poco prima da Hard Drivin' (grafica poligonale), Night Driver (guida in prima persona), Indy 800 (link ad 8 giocatori: grazie all'incredibile potenza della piattaforma Model1, al monitor 16/9 ad alta risoluzione, a tutta una serie di effetti speciali (compreso lo schiacciamento dovuto alla forza centrifuga in curva) e alle 4 visuali di guida (interno/esterno abitacolo, a 45° e dall'alto, liberamente opzionabili tramite gli appositi tasti), VR aprirà un'era nuova nel mondo delle guide.
Più che dignitosa, comunque, fu la replica della Namco con Final Lap 3 e della Jaleco con Gran Prix Star. Per gli amanti della due ruote c'erano Stadium Cross twin (Sega), la fantastica moto da pista Suzuka 8 Hours (Namco) – la prima con un vero e proprio sponsor abbinato nella denominazione, la CocaCola – e la cross Moto Frenzy (Atari).
Ampia la rassegna dei giochi derivati da Street Fighter 2: la stessa Capcom sfornò Warriors of Fate, la Kaneko Shogun Warriors, la SNK (Neo-Geo) Art of Fighting, la Sega Golden Axe the Revenge, la Taito Double Axe, la Alpha Densi World Heroes, la Midway Mortal Kombat, e tanti altri ancora.
Su quest'ultimo, vale la pena di soffermarsi un attimo, non tanto per i contenuti della saga (ennesima sfida al super campione di arti marziali che si tramanda nei secoli), quanto per la sua inaudita violenza, esaltata dalla grafica digitalizzata di cui ab-

biamo già parlato in altra parte. Già alla prima uscita MK presentò la famosa mossa speciale "fatality", a dir poco cruenta, che il giocatore otteneva solo se riusciva a comporre la sequenza delle mosse che il computer gli proponeva al termine di ogni match vinto. Nelle versioni seguenti, MK2 (1993), MK3 (1995), Ultimate MK3 (1995, e MK4 (1997), saranno introdotte situazioni sempre più macabre e brutali, unitamente a "soluzioni finali" addizionali alla fatality: babality, animality, friendship, e brutality, termini dietro ai quali si celano azioni come spezzare la spina dorsale dell'avversario, fargli esplodere la testa, strappargli il cuore, e altre "gentilezze" del genere. Alla fine, un comitato di genitori, in America, decise di mettere fine a Mortal Kombat, portandolo in tribunale. Tutto ciò divenne carne prelibata da dare in pasto ai giornalisti, che montarono un caso senza precedenti, al punto che lo stesso Presidente Clinton prese posizione sui giochi violenti. Per MK non potette esserci peggior "antisponsor" e la saga finì. Di seguito, la stessa associazione di categoria AAMA, introdusse, con il beneplacito del parlamento, una suddivisione per categorie per i videogiochi, che ne graduava l'idoneità alle diverse fasce d'età, con una simbologia simile a quella che accompagna i programmi televisivi.
Il 1992 fu anche l'anno di Lethal Enforcers, tiro della Konami che praticamente spezzò le illusioni di chi stava cercando di rilanciare i sistemi CD Laser. Esso, infatti, dimostrò che l'industria non aveva assolutamente bisogno di questa alternativa, potendo rendere effetti ed immagini altrettanto spettacolari, sfruttando tecnologie più affidabili. I laservideo, comunque, rimasero al centro dell'attenzione in quel periodo, per lo più grazie a Space Pirates (Atari) e Who Shot Johnny Rock, sequel di McDog.
La rassegna de "il meglio del '92" si conclude con: il football Cup Soccer (Seibu); Diet Go Go (Data East), curioso shooter/platform che ironizzava sulla più tipica "malattia sociale" americana, l'obesità; Heated Barrel (Tad) gioco su sfondo western in azione no-stop.
Parlando di videogiochi, un capitolo a parte meriterebbero i mo-

bili ad essi dedicati. Solo due parole per dire che, accettati ormai universalmente i meccanismi di rotazione dello schermo (ognuno ovviamente con la propria originalità), necessari per rendere compatibili i prontoscheda con i game a scorrimento verticale e orizzontale, un sempre maggior numero di case italiane si cimentarono nella progettazione di deluxe apprezzate in tutto il mondo – con postazioni sedute, comandi a distanza, monitor panoramici 16/9, se non già, addirittura, i retroproiettati da 45/50 pollici, che diventeranno poco dopo lo standard.

1993
Scende in campo la Realtà Virtuale

Un anno "sabbatico", se ci è consentito l'eufemismo, visto che l'unica novità capace di conquistare una certa notorietà a livello a livello internazionale fu il basket NBA Jam, che attraverso i suoi sequel sarà tramandato sino ai giorni nostri. Questo, almeno sino dopo l'estate, quando apparvero Out Runners (prosecutore di Out Run) della Sega, World Rally (della spagnola Gaelco licenziata Atari), il carrarmato Cyber Sled (Namco), la battaglia aerea Air Combat (Namco), le schede Numan Athletics (Namco), Ultimate Tennis (Williams/Art of Magic), Run and Gun (basket Konami), Title Fight (boxe Sega), Gal's Panic 2 (Kaneko), il tiro interattivo Crime Patrol, i fortunati titoli Neo-Geo Samurai Shodown, World Heroes 2, Art of Fighting 2.
Quasi a voler approfittare della pochezza di quella stagione, si aprì l'era della Realtà Virtuale. Lo scetticismo degli operatori, però, era nettamente in contrasto con le note entusiastiche degli osservatori occasionali, e successivamente avrebbe trovato sin troppe conferme.
Già da allora fu chiaro a tutti che, al di la dell'impatto emozionale, si trattava di giochi fini a se stessi, consacrati all'illusionismo più che all'azione. D'altro canto, il mondo dell'Automatico aveva bisogno di qualcosa a cui aggrapparsi per "fare immagine" e la Realtà Virtuale ben servì allo scopo.

1994
La Daytona, innanzitutto!

Signore e signori, ecco a voi la Daytona, "the show that never ends". I prodigi della grafica poligonale resa dalla board Model2, trovarono la massima esaltazione nel monitor 52", consentendo al guidatore di immergersi nella scena come mai era accaduto. I giochi di luce, le ombre, i riflessi, gli effetti strada erano talmente realistici da surclassare il Virtua Racing, che solo fino a pochi mesi prima era considerato un apparecchio inimitabile, almeno in tempi brevi. Dal punto di vista tecnologico, notevole fu anche il salto di qualità compiuto dal meccanismo del volante, che permetteva al giocatore di "sentire" le curve, i salti, i contatti con le altre vetture. Ma pure i controlli del gas e dei freni rispondevano con inusuale prontezza e precisione. Non poteva poi mancare la funzione link, con 8 cabinati collegati attraverso cavi ottici. Sono passati 8 anni dalla sua nascita, eppure sono ancora tante le sale giochi che continuano a proporla al pubblico!
Di concezione completamente diversa – e forse proprio grazie a ciò riuscì a ritagliarsi una buona fetta di mercato – era la Cruis'n Usa della Midway (in collaborazione con Nintendo, che mise a disposizione il sistema Ultra64, poi presente anche in Terminator2). Richiamava lo stile della Out Runners, ma su livelli grafici e tecnologici nettamente superiori. Il limite stava nel cabinato, affascinante nel design ma angusto, completato da un monitor da 28" pollici che limitava le potenzialità della scheda grafica. Ben accetto, di conseguenza, fu l'allestimento progettato dalla Professional Games di Rimini, che lo portò ai livelli della Daytona, almeno al primo impatto.
Di rilievo furono poi le risposte della Namco, che esagerò addirittura, presentando ben tre guide. Doveroso partire dalla Ridge Racer 2, che almeno agli esordi fu in grado di contrastare lo strapotere della Daytona. Il suo cuore era il System22, il processore 3D più veloce del momento, integrato da un' avanzata tecnologia texture-mapping. Di assolutamente nuovo, nel softwa-

re, c'erano poi lo specchietto retrovisore e uno sviluppo tipo 24Ore di Le Mans, con l'affascinante mutare della luce passando dal giorno alla notte e viceversa. La Namco ne produsse svariate versioni, fra cui l'ineguagliata "full-scale". Chi conosce l'inglese ha già capito di che si tratta: di un teatro in piena regola con schermo panoramico e diffusione immagine via videoproiettore, che include il corpo dell'auto sportiva Eunos Roadstar a grandezza naturale. Abbiamo avuto la fortuna di provarla al Trocadero di Londra e ci siamo commossi: infatti, visto lo spropositato costo della giocata (5 sterline o giù di lì), sapevamo già che mai più nessun altro produttore avrebbe ripetuto una "follia" del genere!

Al cospetto di questo gigante, le altre due contemporanee guide Namco, Final Lap R e Ace Driver – dotato dell'eccitante opzione "expert pro" – per quanto attraenti furono costrette a segnare il passo. Stessa amara sorte toccherà alla F1 Super Battle della Jaleco.

Una vera e propria chicca era il Desert Tank della Sega, il cui software era stato realizzato in collaborazione con la Martin-Marietta, accreditata presso il Pentagono per quanto riguarda la fornitura di simulatori bellici. Un carrarmato proiettato nel futuro era invece il T-Mek Atari, in cui fu sperimentato per la prima volta il link fra postazioni remote.

Qualcosa di buono si vide anche nel settore schede, a cominciare dal Puzzle Bobble, con il quale la Taito si mostrò abile nello sfruttare la saga del Bubble Bobble per aprire un nuovo, importante serial. I draghetti Bub e Bob, stavolta, erano impegnati a sparare le bolle verso l'alto, di modo che, collegandone almeno tre con lo stesso colore, queste scoppiassero liberando il campo. Insomma, una sorta di Columns al contrario, dove, nel modo 1-player, l'obiettivo era di superare 30 stage, mentre nel 2-player bisognava far scoppiare per primo tutti i palloncini. Il gioco, di cui sono state prodotte 4 versioni (l'ultima nel 1997, BB4) non subirà mai significativi cambiamenti.

Proseguiamo il cammino con la Capcom, che presentò il Dark

Stalkers, evoluzione del Super Street Fighter con mosse e protagonisti ancor più coinvolgenti.

Anche la Sega decise che fosse arrivato il momento di indicare una propria via sulla strada dei beat'em up, varando la saga di Virtua Fighter – il primo del genere con grafica 3D. Il gioco doveva servire anche a riportare... coi piedi per terra i picchiaduro, proponendo uno stile di gioco decisamente più facile rispetto agli Street Fighter e ai Mortal Kombat, essendo provvisto di tre soli pulsanti più joystick. Una filosofia, questa, che pervaderà un po' tutte le seguenti produzioni della Sega, con particolare riferimento a quelle di carattere sportivo.

Ancora della Sega era la fantastica lotta fra dinosauri Primal Rage. Da segnalare, ancora, i football Dream Soccer (Data East) e World Cup 94 (Tecmo), e i picchiaduro Killer Instinct (Midway/Nintendo) e The King of Fighters (SNK).

Tra i tiri, ecco finalmente il primo "Non-violent gun game": stiamo parlando di Point Blank (Namco), che incorporava 50 mini-games, ognuno dei quali testava o la velocità o la precisione o la rapidità di pensiero, o la logica, o tutte queste cose insieme. Il tutto, in chiave prettamente umoristica, come si nota anche dalla presenza di Dr. Don e Dr. Dan, due bizzarri personaggi che ricorreranno in altri giochi Namco (ad esempio in Alpine Racer, come caratteri nascosti), che facevano da guida attraverso le varie fasi del gioco, fino a quella più difficile, definita "insane".

Altri pezzi importanti si riveleranno: Virtua Cop, con zoom automatico sull'obiettivo, Operation Wolf 3, Revolution-X, mitra a 3 giocatori con musiche di fondo degli Aerosmith, il tiro laser West Shooting Star. Per concludere, davvero innovativo fu il Real Puncher della Taito, un particolare pugnometro che memorizzava l'immagine del giocatore attraverso una microcamera e la deformava in base alla forza dei pugni scagliati; un adattatore consentiva anche di scattare una foto nel momento in cui iniziava il gioco, per cui al termine si otteneva la stampa della stessa con le immagini del giocatore, prima e...dopo le botte.

1995
Tutti sciatori con Alpine Racer

Dopo la Daytona, ecco la Sega Rally (Model2), il cui processore arrivò a sviluppare 600mila poligoni al secondo, (contro i 340mila della Daytona): per quanto fossimo ormai abituati ad assistere, da una fiera all'altra, ad autentici passi da gigante, tanto nei profili hardware quanto in quelli software, non potemmo non strabuzzare gli occhi al suo esordio, quasi convinti di trovarci di fronte ad una vera automobile da rally. Al suo cospetto, gli altri nuovi simulatori di guida – quali Indy 500 (Sega), l'inedita sfida auto-moto Dangerous Courves (Taito), la guida su due ruote Cyber Cycles (Namco), le auto Midnight Run (Konami – driving notturno sulle strade di Tokyo) e Rave Racer (Namco – "parente" della Ridge Racer) – per quanto interessanti, caddero un po' in secondo piano.
In un contesto contrassegnato prevalentemente dai sequel, la vera originalità fu l'Alpine Racer (Namco), primo esempio di simulatore di sci, che celebrò l'inizio di una new-age, contrassegnata dalla propensione di progettisti a sviluppare temi diversi da quelli che, sino ad allora, erano già stati sfruttati sino all'osso. E forse non è un caso che i trionfi di AR coincideranno col fatto che esso fu prodotto solo nella versione deluxe e che non ebbe alcuna versione per console. Il particolare sistema di controllo, una pedana mobile con poggiapiedi flessibili, era stato realizzato con tale cura da suscitare l'apprezzamento dei veri sciatori, anche se nell'ambientazione i progettisti diedero libero sfogo alla fantasia, proponendo scenari fuori dal comune, ricordando perciò al giocatore che si trattava comunque...di un videogame!
Felici riscontri di mercato fornirà anche il tiro Area 51 (Sega), terrificante battaglia contro alieni e zombi, idealmente ambientata nel famoso laboratorio americano in cui, si dice, si compiano esperimenti su creature extraterrestri.
Concludiamo in bellezza con il Tekken (pugno d'acciaio, in italiano), il "fuoriclasse" che la Namco stava ancora cercando negli anni '90. Non che avesse portato alcunché di innovativo, ma al

popolo del joystick piacque subito, tanto che, oggi come oggi, questa saga ha, di fatto, raccolto il testimone di Street Fighter. Forse uno dei segreti è nella perfetta continuità che caratterizza gli storyboard, dal primo Tekken a Tekken 4, uscito lo scorso anno, con l'eccitante intermezzo del Tekken Tag Tournament (1999), che scopriremo più avanti.

1996
Virtua Striker, ma anche snowboard e acquascooter

Mentre esplose la moda dei touch-screen – favorita in primo luogo dal Photo Play della Fun World, nonché dai sistemi della Tab, della Merit e della Midway – il settore dedicated vide entrare di forza due nuovi temi: lo snowboard (Alpine Surfer Namco) e l'acquascooter (Wave Runner Sega e Aqua Jet Namco). In entrambi i casi, siamo di fronte ad autentici prodigi della tecnica (salvo gli inevitabili guasti determinati dall'usura), capaci di far provare all'uomo comune – che mai avrà l'opportunità di farlo dal vivo – la percezione di cosa significhi tentare spettacolari evoluzioni sulla neve oppure sfrecciare ad alta velocità sui mari.
Altrettanto forte fu l'impatto della moto Manx TT (Sega): il doppio movimento dell'avantreno e del retrotreno rivoluzionava i tradizionali sistemi di guida, mentre il sound system, insieme alla qualità della grafica, erano talmente raffinati da immergere totalmente il giocatore nell'azione.
Della stessa casa, una proposta del tutto originale era costituita dallo Sport Fishing, che entrò finalmente in commercio dopo un paio d'anni di gestazione: un simulatore di pesca d'altura in cui si interagiva con il filmato che scorreva sullo schermo attraverso una vera e propria canna da pesca.
Con Die Hard, la fusione fra cinema d'azione e videogames raggiunse l'apice, tanto che, a nostro avviso, questo titolo avrebbe meritato ben altra attenzione: non era uno shooter allo stato puro, ma un adventure con una trama lunga ed avvincente, ottimizzata dalla partecipazione di due giocatori in collaborazione.

Ma il campionario Sega non finisce qui: Virtua Fighter 3 che, sviluppando 1 milione di poligoni/secondo, incrementò la profondità dello scenario, consentendo anche azioni laterali; la battaglia aerea Ski-Target, autentico gioco da topgun; la guida Sega TouringCar, che vedeva in gara quattro delle auto più prestigiose partecipanti al mondiale di categoria (AlfaRomeo, Toyota, Mercedes, Opel); la mitraglietta Gunblade; il Decathlete, 10 prove di atletica leggera su sistema a cassette Taitan ST-V, dotato di un processore così potente da sviluppare un'ottima grafica tridimensionale.
Per quanto riguarda la Namco, un titolo da hall of fame: la pistola doppia Time Crisis, dotata dell'innovativo "action pedal" che innescava il meccanismo di difesa del giocatore: in altre parole, premendolo col piede, ci si metteva completamente al riparo dai colpi dei nemici. Ma la sua bellezza stava anche nella scenografia, curata in tutti i dettagli, e nello storyboard, ben più articolato rispetto a quelli dei precedenti shooting.
Inoltre, ricordiamo la guida cabinata Dirt Dash, con ammortizzatori posteriori funzionanti, grafica superiore, grande varietà di scenari, il carrarmato twin Tokyo Wars e l'originalissima Prop Cycle, bicicletta con tanto di pedali che rispolverava in chiave moderna il mito di Icaro, con l'obiettivo di acchiappare tanti più palloncini fosse possibile.
Per la Konami: il Kript Killer, un'imponente arena per tre giocatori con mitraglietta e scenario tridimensionale nel quale si percorreva un inquietante labirinto infestato da morti viventi; la Winding Heat, nota per essere stata uno dei driving più difficili di sempre.
L'Atari, diede il via al serial S.Francisco Rush, una corsa mozzafiato su un tracciato urbano ricco di insidie e di trabocchetti: scegliendo di percorrere strade sbarrate in via di costruzione si compivano alla fine fantastici voli nel vuoto, che potevano finire in disastro oppure rivelarsi ottime scorcitaoie. La Midway, nel frattempo, diede alle sale la Cruis'n World, mentre la Gaelco, oltre al riuscito Touch and Go (pallavolo), si impose con la sua prima guida cabinata, la Speed Up, che si svolgeva sullo sfondo di Barcellona. Per la Taito, la Side By Syde, che riproduceva auto in commercio sfruttando la tecnica della fotografia digitalizzata; per la Jaleco, la Super GT24.
Sul campionario delle schede potremmo tenerla lunga; ci limitiamo a citare Fighter Impact (Taito), Last Bronx (Sega), X Man Vs Street Fighter (Capcom), Dancing Eyes e NBA Hang Time (Midway).
Da ultimo, il Virtua Striker (Sega), che, dalla sua uscita ad oggi (se ne contano 6 versioni, di cui la più recente è arrivata proprio in questi mesi) metterà alle corde tutti i giochi del calcio che cercheranno di contrastarlo. Mai come nel suo caso, infatti, i sequel si renderanno indispensabili: di volta involta, le squadre nazionali rappresentate saranno aggiornate nelle "rose" (ovvero nelle formazioni dei giocatori, molti dei quali sono addirittura riconoscibili), così come saranno aggiunti nuovi stadi e le nuove nazionali partecipanti ai Campionati del mondo.

1997
House of Dead, meglio di un film!

La Konami, che con la Winding Heat conquistò unanimi consensi, per il nuovo anno preparò una guida ancor più interessante, la GTI Club Cote D'Azur, che si distingueva per il fatto di non avere la pretesa di essere un simulatore...a tutti i costi, preferendo ispirarsi ai criteri tipici del videogioco. Sullo sfondo di una Montecarlo riprodotta nei minimi particolari, era possibile scovare scorciatoie sul tracciato, accedere in aree senza uscita, guidare su percorso reverse, dar vita ad un'emozionante sfida in link dove i giocatori si scontravano con gli avversari per scaricare su di loro una "bomba" a tempo e, chicca di chiusura, persino lavare la macchina passando attraverso i rulli di una stazione di servizio! L'hardware presentò l'innovativo freno a mano, necessario per affrontare le curve a gomito. La GT Club fu anche allestita su "extreme motion simulation vehicle", che effettuava fantastiche evoluzioni. Ma il vero

sforzo di fantasia la Konami lo fece per Hang Pilot, simulatore di deltaplano, che adottava il rivoluzionario sistema del doppio monitor, uno frontale e un altro sottostante – la cui combinazione voleva dare proprio l'effetto dell'essere sospesi nell'aria – più la caratteristica barra di comando. A concludere l'anno arrivarono poi la battaglia spaziale Solar Assault, il football americano Rushing Heroes e il tiro Total Vice.
La Namco, propose innanzitutto le nuove versioni del Tekken e dell'Alpine Racer. Il primo venne ulteriormente arricchito nelle mosse e nei personaggi; il secondo aveva il pregio di essere linkabile, dando inoltre la possibilità di cimentarsi su scenari molto più fantasiosi e affascinanti, persino in notturna. Dopo la Jamma di settembre, la casa giapponese mise sul mercato la Motocross Go che, come dicevamo in precedenza, è fra le migliori due ruote di tutti i tempi, insieme all'innovativo gioco del calcio Libero Grande (già, proprio in italiano), in cui l'utente manovrava sempre lo stesso giocatore e doveva quindi essere abile nel gioco senza palla (previsto anche l'allestimento su doppio monitor, per un'intrigante sfida 1-to-1), e al Final Furlong (di cui abbiamo già...sparlato).
La Sega, dal canto suo, sfoderò la Scud Race, una guida attraverso scenari immaginifici (tra cui quello all'interno di un...appartamento, con l'auto che si trasformava in un'automobilina per bambini), dotata dell'innovativo sistema oscillatorio del cabinato. Ancora, il Super G, sciatore molto tecnico, dove, in luogo dei check point, l'extended play si guadagnava di volta in volta passando le porte.
Altra primizia, destinata a guadagnarsi la palma di miglior gioco dell'anno, fu The House of the Dead, che sarebbe riduttivo definire un semplice tiro su grande schermo, contro personaggi provenienti dall'oltretomba; siamo di fronte, infatti, ad un'autentica opera d'arte informatica, nella quale tanto la trama, quanto la grafica, quanto le opzioni di gioco viaggiano tutte ad altissimi livello, facendo si che il giocatore possa vivere, di volta in volta, un'avventura diversa.

Nella seconda metà dell'anno, la Sega si fece notare con altri bei progetti. The Lost World (Model3), séguito di Jurassic Park, era una pistola doppia che, grazie alla potenza grafica, all'eccezionale effetto sonoro e al monitor 50", sembrava quasi una Realtà Virtuale, conducendo il giocatore attraverso i 5 stage (più quello finale) contemplati. Water Sky, invece, riproduceva una gara di sci nautico, ambientata negli splendidi scenari dei Caraibi.
La SNK, in quell'anno, presentò il nuovo sistema Hyper Neo-Geo 64-bit, che animò, fra i primi, la guida Roads Edge e il fighting Samurai Spirit.
Tris d'assi (si fa per dire) in casa Atari: il tiro Maximum Force, la lotta Mace e il Wayne Gretzky's, hockey su ghiaccio 3D, che rappresentava fedelmente i nomi e i volti dei giocatori partecipanti al campionato NHL. La Midway, in virtù del consolidato rapporto con la lega di basket professionistico NBA, aggiornò il proprio Hang Time con i roster 96/97, offrendo anche un'altra possibilità: quella di crearsi ex-novo il proprio giocatore ideale, scegliendone il volto, le caratteristiche antropometriche e le qualità tecnico-atletiche. Al termine della partita era possibile salvare il tutto digitando il codice pin sull'apposita tastierina. Una grafica davvero eccellente distingueva poi la lotta fra mostri del passato War Gods. Pronta per l'Amoa fu la Off Road Challenge, driving su fuoristrada sui tracciati più impensati.
Da parte della Capcom, sorvolando sulle evoluzioni di Street Fighter, registriamo un velleitario tentativo di multigame con tre giochi sportivi, basket, calcio e tennis, denominato Capcom Sports Club.
Un simulatore unico nel suo genere era il Tesla System, con la sua inconfondibile struttura ovoidale dove l'utente ingaggiava fantascientifiche battaglie contro mostri metallici e astronavi di ogni tipo; infinite le funzioni e i quadri di controllo: il posto di guida non si discostava molto da quello della cabina di pilotaggio degli aerei.

1998
Arrivano i giochi musicali

In casa Sega, riflettori puntati sulla Rally2, il vertice assoluto in fatto di simulazione, con effetti strada estasianti e comandi dalla rispondenza sublime. Praticamente perfetta era poi la riproposizione, nei pregi e nei difetti, delle 6 auto di cui deteneva la licenza. Della grafica è quasi inutile dire: "better and better", direbbero gli inglesi. Altrettanto si può dire a proposito della Daytona2 la quale, oltretutto, permetteva (teoricamente) di collegare 40 apparecchi via internet e di gestire tornei nel tempo.

Quanto a design, però, la Harley-Davidson era superiore di una spanna a tutti: meravigliosa la versione deluxe 52", riproduzione fedelissima e quasi in dimensioni reali della mitica moto americana. Generata dal software Model3, era provvista del "multi-navigation system", che consentiva al giocatore di muoversi liberamente sulla mappa registrata sul computer.

Proseguiamo con il "pescatore 2", ovvero il Get Bass: rispetto alla prima versione, la gara si svolgeva in piedi, interagendo con il mulinello e il grande schermo. Lo scenario era quello del lago Paradiso, definito la mecca degli amanti del pesce persico, presenti a branchi nelle più varie dimensioni. Altro apparecchio molto promettente era lo SkiChamp, ennesimo esemplare della famiglia degli sciatori, ma probabilmente più audace dei suoi predecessori: all'inizio lo sciatore saltava da un elicottero, per poi gettarsi in una folle corsa in uno scenario incantato, in competizione con altri sciatori e persino con treni e animali; il gameplay inoltre, offriva opzioni di percorso durante la discesa e celava un'insidia in più, le valanghe.

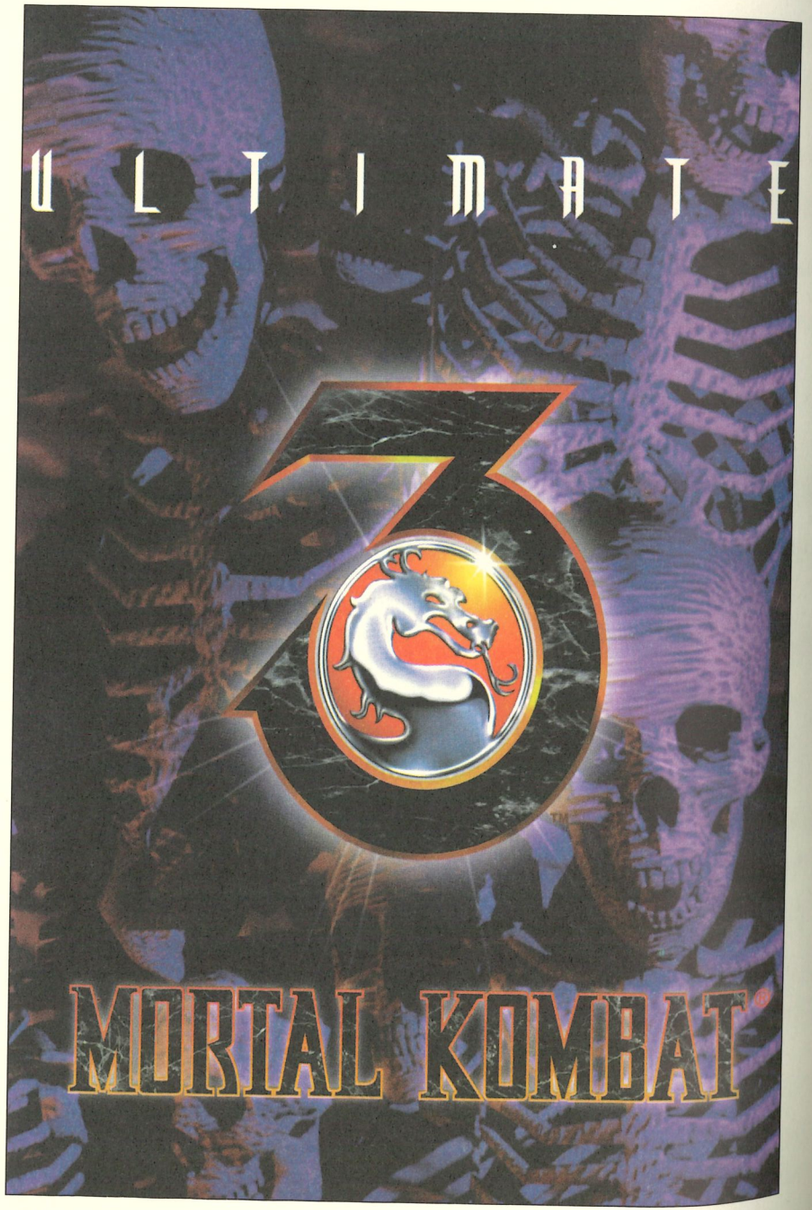
In autunno, la Sega porterà nelle sale The Ocean Hunter, imponente cabinato nel quale due giocatori interagivano in 7 diverse avventure per sconfiggere i mostri marini e scovare il tesoro, e Spike Out, con il quale la Casa riprese il tema delle lotte da strada, senza soluzione di continuità fra i vari scontri che si susse-

Per la Midway, la serie Cruis'n è stata un autentico "colpo di teatro"

UFFICI E DEPOSITI:
Strada Statale n. 18 - Km. 41,500
84015 Nocera Superiore (SA) Italy
Tel. (081) 5141570 - Fax (081) 5141173

EUROPA GAMES Srl
IMPORT-EXPORT
MANUFACTURER OF KIDDIE RIDES AND AMUSEMENT MACHINE

Mortal Kombat è piaciuto moltissimo ai giovani... ma ben poco agli adulti!



Due bei successi della Sega nel 1995: Sega Rally e Virtua Fighter 2

guivano via via con le bande che entravano in scena; a gioco iniziato, potevano inserirsi altri 3 player.
Il capitolo Konami si apre con la Racing Jam su cui abbiamo già dissertato. Ci resta solo da aggiungere che tale guida aveva persino la retromarcia e che, tra gli 8 circuiti previsti, 4 erano di gimkana, ovvero tracciati a tempo simili ai driving test veri e propri. Nel campo dei picchiaduro, la Konami propose una novità che lasciò a bocca aperta: stiamo parlando del Fighting Bujutsu, equipaggiato di un'intelligenza artificiale che memorizzava le mosse e la tecnica del giocatore che raggiungeva l'high-score. Grazie a questa funzione un successivo giocatore poteva scontrarsi con il nuovo avversario "umano-virtuale"; peccato che la risposta del pubblico sia stata deludente. Ancora, da ricordare le Olimpiadi invernali Nagano 98, con i vari campi di gara esattamente riprodotti, lo sciatore Skier's High e il curioso Steering Champ, un gioco multiplo con volante e pedaliera (upright) nel quale si susseguivano le più disparate prove di abilità.
Capitolo a parte merita il Beatmania, col quale prese il via il nuovo genere degli apparecchi musicali. Su questo sofisticatissimo simulatore ci si poteva improvvisare disc-jokey: si trattava, infatti, di seguire la base musicale (opzionabile fra techno, reggae, hiphop, breakbeat, ecc.) inserendo le tonalità giuste attraverso la tastiera laterale; sul piatto centrale si aggiungeva l'effetto scratch, mentre un ulteriore tasto dava l'accesso a un diverso effetto. Sullo stesso mobile era attuabile la sfida 2-player: qualsiasi locale, a questo punto, poteva diventare una discoteca!
La Namco presentò, all'inizio del 1998, un'imponente batteria di novità, a cominciare dall'attesissimo Time Crisis 2: eravamo ai livelli di una pellicola cinematografica, quanto vivace e varia era l'azione e quanto risoluta era la grafica; strabilianti erano, in particolare, le battaglie sul treno e in motoscafo, ma ciò che più lo rendeva affascinante era il fatto che il giocatore non occupava una posizione fissa nel gioco e quindi poteva spaziare in tutto lo scenario. Sulle altre new-entry, però, potremmo stendere un ve-

lo di silenzio. Il trionfo dei "fiaschi" fu la Downill Bikers, basata su una corsa di BMX, bicicletta simile alla mountain bike, più piccola ma al tempo stesso più spettacolare... soltanto nella realtà! Per la categoria beat'em up, ecco l'Ehrgeiz, nuovo serial che voleva raccogliere l'eredità del Tekken, la cui saga sembrava praticamente conclusa (ma, dopo questa "bidonata", sarà prontamente riavviata). Rapid River, che simulava una spericolata avventura in canoa attraverso le rapide: attraente il cabinet a forma di gommone, provvisto di doppio remo che poteva essere azionato da due giocatori in contemporanea; la presenza di quattro molle ad aria dava la reale sensazione dei salti e dei contatti con l'acqua. Un'idea curiosa, che la Namco poteva però risparmiarsi, visto che dopo un paio di stage un giocatore normale aveva già le braccia a pezzi.

Più avanti la Namco, per fortuna, si riscatterà con il fighting Soul Calibur, di cui proprio in questi mesi è uscita la versione 2, con la mitraglietta doppia Gunmen Wars e, soprattutto, con Panic Park, apparecchio di inedita concezione: azionando la leva che scorreva orizzontalmente, due giocatori si sfidavano in simpatiche prove come la corsa sui piloni, la caccia agli anelli, ecc., che lo resero un gioco adatto a tutte le età.

L'Atari, forse per andare sul sicuro, sfornò in contemporanea due guide. Da un lato abbiamo la San Francisco Rush The Rock (Alcatraz Edition), eccellente evoluzione del precedente modello, che oltre a soddisfare i guidatori tecnicamente più esigenti, proponeva nuovi entusiasmanti tracciati e numerose scorciatoie. Dall'altro, troviamo la California Speed, che ricordava molto la Cruisn', tanto nella struttura quanto nella sostanza. L'hardware però era lo stesso della S. Francisco (3Dfx) e l'azione era quasi altrettanto eccitante.

Sempre per l'Atari, nel corso dell'anno entreranno in scena la moto spaziale Vapor TRX, lo shooting Site 4, prosecuzione di Area 51, e il graditissimo Gauntlet the Legend, rivisitazione tridimensionale e notevolmente arricchita del vecchio Gauntlet dell'86. La Midway firmò, invece, l'Hyperdrive, battaglia aerea

collocata nel futuro, che presentava uno stupendo allestimento ed una plancia comandi molto accurata.

Finita negli ultimi tempi un po' nelle retrovie, la Jaleco parve tornare prepotentemente in auge con il Tetris 2 Plus. A nostro parere, questa scheda aveva le carte in regola per rinverdire i fasti di Tetris, così come fece l'Arkanoid per il Breakout. Nella scena erano stati introdotti due personaggi (uno somigliava terribilmente a Super Mario), che, attraverso l'eliminazione dei tipici mattoncini, dovevano arrivare alla via d'uscita posta in fondo; se, però, la massa dei mattoni cresceva, essi rischiavano di venire addentati dal carrello superiore, e il gioco finiva. Il gameplay presentava inoltre un'infinita di situazioni di gioco complementari, fra cui la discesa del soggetto al piano inferiore. Purtroppo, lo diciamo con rammarico, Tetris2Plus finì ben presto nel dimenticatoio.

Per quanto riguarda la SNK, fra le novità sui 16-bit meritano una citazione: Metal Slug, sparatutto tra i meglio riusciti per la casa giapponese, The Last Blade, l'inizio di una serie di fighting game che aveva il proposito di attrarre sia i novizi che gli esperti, Shok Troopers, otto soldati in lotta con i terroristi, e Blazing Star, fantastica battaglia spaziale con scenari tridimensionali. Impostati sul sistema 64-bit erano la mitraglietta doppia Beast Busters e la guida Extreme Rally.

Ben altre attenzioni, però, suscitò il Radikal Bikers Gaelco. Il gioco consisteva nella spericolata corsa in motorino di un fattorino di pizzeria (dal gusto italiano, come sottolineava il depliant illustrativo). Bello il cabinet, argento metallizzato, sul quale era montato un manubrio pressoché identico a quello dei veri scooter. Il gioco era veloce, non difficile, la scenografia vivace e molto particolareggiata. E non mancavano i tracciati alternativi.

Prima di proseguire il percorso storico, è bene spendere qualche parola per la casa spagnola, ultimo baluardo europeo della progettazione di videogames. Fondata nel 1981, la Gaelco assurse agli onori della cronaca solo nel 1993, quando sfornò World Rally. Si trattava di una guida molto accattivante nella grafica e, so-

prattutto, molto abbordabile nel prezzo, anche perché venduta esclusivamente in kit. Ma questo, si pensò inizialmente, non poteva bastare al decretarne il successo che poi avrebbe avuto, essendo lontana anni luce dagli estasianti driving che circolavano allora. Eppure, su di essa, mise gli occhi l'Atari, che ne ottenne la licenza di fabbricazione, predisponendola di pedale e volante. Il particolare sarebbe insignificante se non aggiungessimo che, in Europa, l'interfaccia volante fu prevista solo nella versione 2 del '95.

Nel frattempo, la casa di Barcellona era già partita con l'ambizioso progetto di produrre un apparecchio in grado di competere nello scenario 3D, su base CIG, ovviamente con un cabinet dedicato. Verso la fine del '96, ecco apparire la Speed Up, ambientata in scenari cittadini. Per metterla in commercio furono necessari tre anni, mentre il gioco, fra disegno e realizzazione, richiese più di due anni di lavoro. Ne venne fuori un buon risultato, tanto che la Namco decise di distribuirla in America (anche perché, coincidenza fortunata, in quel momento i giapponesi non avevano in serbo alcuna novità in quel campo). Giusto chiedersi come abbia fatto una compagnia piccola come la Gaelco – che all'epoca aveva solo 25 dipendenti – a fare tutto da sola, mainboard compresa. Senza cadere nella tentazione di imitare (o di sfidare) i giganti, gli spagnoli si sono accontentati di conquistare la loro fetta di mercato in Europa, raggiungendo una posizione tale da azzerare le prospettive di qualsiasi altra azienda del Vecchio Continente che avesse voluto farle concorrenza.

Ripartiamo. La Capcom fece la gioia degli amanti dei Super Eroi e dei personaggi da essa stessa ideati con Marvel Vs Capcom. Otto dei più famosi guerrieri Capcom e sette della Marvel entrarono in scena per una sfida epica. Era possibile manovrare due soggetti insieme, ai quali se ne poteva aggiungere un terzo di appoggio, con funzioni limitate. I vecchi caratteri erano stati aggiornati con nuove mosse, fra cui l'hiper combo.

La Taito mise in campo la nuova Operation Wolf, denominata

Operation Thunder, e il fighting Chaos Heat. Infine la Tecmo: Cool Boarders, snowboard molto tecnico e spettacolare, e la nuova versione del World Soccer.

1999
Silent Scope, videogioco... nel mirino

La Namco cercò il grande colpo con la 500 GP, l'ultimo grido nel campo motociclistico: realizzata su licenza della Fim World Championship Grand Prix, riproduceva perfettamente i circuiti di Suzuka, Jerez e Paul Ricard, mettendo in pista tutte le moto e i piloti protagonisti del circuito mondiale. All'imponente deluxe 52" si aggiungeva il 28", proponendo una grafica hig-impact ed una guida piuttosto fedele. Angler King, invece, andò ad inserirsi nel panorama dei "pescatori": suggestivo il cabinet, disegnato a forma di pesce, a cui era stato dato un accattivante "effetto acqua" che ne accresceva il realismo. Time Zone fu il terzogenito della famiglia dei "crisis" e merita di essere menzionato per una peculiare caratteristica tecnica: era provvisto, infatti, di una mitraglietta con puntatore e di una telecamera interna per scovare i nemici nascosti. Point Blank, a quasi 5 anni di distanza dall'esordio, tornò con la versione 2 che prevedeva 60 stages tutti nuovi, attraverso 4 livelli di difficoltà. Lo schema di gioco era rimasto invariato (4 stages random + bonus stage, limiti di tempo e di munizioni), ma era stato completato con delle situazioni originalissime, ancorché simpatiche, che richiedevano anche una certa applicazione mnemonica. In tema di rivisitazioni, abbiamo poi MrDriller, una sorta di nuovo Pengo, veloce quanto divertente: il personaggio doveva guadagnare la via di fuga posta nel basso dello schermo, sempre spostando dei blocchi.

Parlavamo prima di Tekken Tag Tournament: questo fu il primo fighing a consentire la selezione di due caratteri, con possibilità di chiamarli in causa alternativamente nel corso del combattimento; inoltre, i lottatori erano dotati di una nuova possibilità strategica, quella di prendere slancio dalle pareti del "ring".

In casa Konami la grande protagonista continuava ad essere la musica. Ad affiancare Beatmania, ora nella versione 3 Mix in due modelli, giunsero Dancing Stage, Guitar Freaks e DrumMania. Il Dancing, era un'autentica discoteca in miniatura; il giocatore interagiva col video ballando sulla pedana, ovvero spostando i piedi in sincronia con frecce che si illuminavano sulla base. Guitair era la realizzazione del sogno di quelli che avrebbero voluto diventare una star del rock: al mobile era affrancata una vera e propria chitarra elettrica, provvista nella parte superiore di tre tasti e nella cassa di altri due comandi: anche in questo caso l'abilità stava nel pigiare i tasti quando le note che scorrevano sul video arrivavano sul punto indicato. DrumMania era il paradiso dei batteristi: quattro elementi da utilizzare alternativamente secondo le indicazioni date dal monitor, in accompagnamento alla base musicale selezionata.
Con Silent Scope, la Konami si pose all'avanguardia anche nel campo dei tiri. Sulla plancia era montato un fucile ad alta precisione che, nell'obiettivo, conteneva una vera e propria telecamera: il giocatore quindi non seguiva l'azione sul monitor bensì nel mirino, nel quale venivano ingranditi i dettagli della scena, proprio come se ci si trovasse nei panni di veri e propri cecchini! Da segnalare ancora la guida Thrill Drive, una sorta di test di guida da eseguire con i mezzi più disparati (anche camion e pullman), con assegnazione di punteggi all'abilita del pilota.
Per quanto riguarda la Sega, la grandissima novità fu Ferrari F355 Challenge, il più completo simulatore di guida di tutti i tempi. Il triplo monitor, la conformazione della struttura cabinata e il sound particolarmente curato consentivano un'immersione pressoché totale nella scena; il gioco si svolgeva su tre livelli di difficoltà ed era facilitato dall'inserimento manuale di funzioni speciali quali Abs, controllo stabilità in curva, ecc.; tre i tipi di cambio opzionabili: automatico, semiautomatico (al volante) o manuale; in optional, era fornita una stampate tramite la quale il giocatore riceveva un ticket contenente tutti i dati relativi alla propria prestazione.

La Sega sfornò poi Virtua Tennis, nel quale "vivevano" in forma elettronica alcuni dei grandi campioni delle classifiche Atp, ricreati con le loro caratteristiche tecniche e atletiche. Inoltre, mise in scena il quarto capitolo della storia del Virtua Striker, lanciando la versione 99: tutte le squadre nazionali preesistenti furono aggiornate, con l'aggiunta di Jamaica, Cile e Austria; maggiore attenzione era stata dedicata alla riproduzione degli stadi (6) e ad altri particolari che aumentarono sensibilmente il realismo dello scenario (ad esempio, la coreografia del pubblico aveva 600 movimenti indipendenti). Sempre del '99 era The House of the Dead 2, cresciuto tantissimo nella qualità ed arricchito nella trama; questo fu il primo gioco Sega ad incorporare la rivoluzionaria board Naomi, standard subito utilizzato anche da Capcom (per il fighting Power Stone) e da Tecmo (Dead or Alive, che incorporava altresì la funzione Tag del Tekken).
Equipaggiato Naomi era anche Crazy Taxi (guida), uno dei driving più carini che si siano mai visti; obiettivo: guidare un taxi per le strade di Los Angeles, raccogliendo e portando a destinazione il maggior numero di clienti possibile. Finalmente completo, lo Star Wars Trilogy confermò la buona impressione destata in fase di prototipatura, grazie soprattutto al fatto di proporre missioni completamente diverse fra di loro, che ricreavano perfettamente le atmosfere dell'omonimo film. Per concludere, una citazione per L.A. Machine-guns, affermatosi come uno dei più intensi shooter di sempre, ambientato a Los Angeles, Alcatraz, Las Vegas e Yosemite, e per Sega Tetris, tentativo senza fortuna di rispolverare il leggendario Tetris in chiave tridimensionale.
In casa Gaelco tenne banco il Rolling Extreme, una spericolata corsa tra soggetti sdraiati di schiena su uno skateboard. La scenografia tipicamente "Radikal" non dava un attimo di tregua ed imponeva uno stile di guida fuori dall'ordinario: per affrontare le curve più dolci bastava azionare il manubrio, anch'esso piuttosto curioso; quelle più difficili richiedevano la frenata di piede, tramite comandi posti sul manubrio stesso.

Per l'Atari, gli elementi di punta furono: S.Francisco Rush 2049, che ci portava con la fantasia avanti di 50 anni, proponendo corse mozzafiato in fantascientifici scenari urbani; Road Burners, una moto che richiedeva una guida attiva ma non molto complessa, ambientata a Parigi, Washington, Londra e Las Vegas; War Final Assault, definito dalla casa stessa come il primo maze-stile (labirinto stile Doom per intenderci) shooting espressamente per arcade: una guerra allo stato puro, in sfida testa a testa o missione di gruppo, con nutrito parco opzioni riguardanti i guerrieri e le armi. Terminata la partita si poteva memorizzarla con un codice pin, in modo da riprenderla dallo stesso punto in un momento successivo (lo stesso sistema sfruttato da NBA Jam, come abbiamo visto).
Il grande motivo di attrazione della Midway fu Hydro Thunder, sfida fra motoscafi caratterizzata dal particolare sistema di comando a cloche per l'incremento della velocità, con turbo incorporato. In più, dava la reale sensazione degli effetti dell'acqua: lo scontro con le onde, l'attraversamento di laghi ghiacciati e cascate, lo scorrimento dei fiumi ecc. Ottimi sia il sound che la grafica. Il gioco era arricchito da percorsi e scafi segreti, capaci di creare situazioni sempre più avvincenti.
La Taito inventò un gioco unico nel suo genere, Power Escavator, che simulava il lavoro di una ruspa professionale: il giocatore poteva scegliere tra una simulazione "seria", come caricare un certo quantitativo di ghiaia sul camion, ed una "divertente", con situazioni paradossali del tipo pescare grossi pesci.
Per quanto riguarda la Snk, tutte le attenzioni erano concentrate sul Fatal Fury-Wild Ambition, sul sistema a 64 bit, che incontrava le esigenze sia dei giocatori inesperti, sia di quelli più smaliziati; le mosse di base erano state semplificate, mentre azioni quali "Passive Fall" e "Guard Distraction" consentivano agli esperti di prolungare il gioco. A seguire, apparve, tra gli altri, Prehistoric Isle2, in cui un elicottero doveva salvare dei civili e attaccare l'avanzata dei dinosauri.

2000
Football for ever!

Namco World Kicks e Gaelco Football Power portarono un nuovo contributo di idee a sostegno del calcio da sala-giochi. Il primo, costruito su Naomi, era un dedicated che ammetteva quattro giocatori, i quali utilizzavano un joystick analogico per controllare il proprio soggetto e per decidere verso quale direzione indirizzare la palla. L'autentico carattere di novità era costituito dalla presenza, nella parte bassa, di un vero e proprio pallone, sensibile alla forza con la quale veniva calciato. World Kicks era basato sul calcetto, con squadre composte da 5 giocatori, dove i player potevano cooperare contro il computer oppure in qualsiasi combinazione. Poiché era previsto il link fra due cabinet, gli utenti potevano controllare tutti ed 8 i giocatori in campo (esclusi i portieri, quindi) per un'incredibile azione 4-to-4.
Questo per altro è un gioco che evoca un bel ricordo in chi scrive: la vittoria della Coppa Namco messa in palio fra i giornalisti accreditati all'Atei di Londra del 2000.
Il Football Gaelco, invece, brillava innanzitutto per la sua grafica tridimensionale, che consentiva la visuale da vari punti di vista, come ad esempio avveniva nel Virtua Striker. Altra differenza sostanziale rispetto al WK Namco stava nel fatto che il pallone non era fisso, bensì collegato ad una molla, con movimento a 3 assi: la sfera dunque era più sensibile ai tocchi del giocatore, tanto da poterle imprimere persino degli "effetti". FP montava un monitor 38" su un affascinante cabinet dedicato, provvisto di un'ampia cornice a forma sferica. Purtroppo, la prova della sala dirà che l'hardware era troppo delicato e soggetto a guasti. Problemi che saranno poi risolti con la versione 2 del 2002.
Anche la Konami cercò strade nuove in termini di football, ma con risultati altrettanto sconfortanti (anzi, pare che l'apparecchio non sia mai andato oltre le sale giapponesi): l'International Soccer Superstar, basato sulla piattaforma del Dance. Il giocatore eseguiva tutte le azioni coi piedi: passaggio e tiro di destro e di sinistro, attraverso i sensori piazzati sotto la pedana; il dire-

zionamento avveniva tramite trackball posto al centro della base.
Il noto Kick-It, commercializzato dalla Cromptons, col nuovo upgrade diventò Crazy Kick 2000, provvisto di tre giochi: allo stesso Kick-It e a Carniball se ne aggiunse un terzo, Kick-Bowling che, come evidenzia il nome, consisteva nel calciare la palla verso i birilli visualizzati dallo schermo. L'apparecchio era dotato di connessione internet per update software e advertising online.
Per quanto riguarda le guide, si stava vivendo una fase di evidente bonaccia. La Midway lanciò Off Road Thunder: velocità, azione, scenografie e sound eccitanti, garantiti da una altissima tecnologia hardware/software, che puntava a creare una nuova generazione di guide multi-player. I giocatori potevano scegliere tre modalità: Rally, cioè il modo tradizionale; Demolition, ovvero una corsa "full-contact" dove bisognava infliggere i maggiori danni possibili agli avversari; Snag the Flag dove l'obiettivo era appunto quello di conquistare una bandiera verde attraverso una emozionante sfida 1-1 o 2-2. La Midway aggiunse inoltre una nuova versione della Cruis'n, la Exotica, provvista di 12 tracciati inusuali, ricavati in Alaska, India, Sahara, Hong Kong, Amazzonia ecc.
La Sega andò invece sul "pesante", proponendo nientemeno che una guida su camion, 18 Wheeler. II cabinet era quanto di più esagerato potesse esistere, come era del resto necessario, per dare la sensazione di essere su un bisonte della strada piuttosto che su una normale auto: insomma, tutto era in proporzione con l'imponente volante e il comodissimo sedile imbottito. Lo storyboard contemplava un viaggio da New York a S.Francisco (10 stages), sulla famosa Route66, con le tipiche situazioni di traffico e la difficoltà di trasportare un carico che non sopporta troppe sollecitazioni. Al termine di ogni stage era prevista una fase bonus dove si esercitava l'abilità nel parcheggio, ottenendo in premio dei power-up. Come se non bastasse, l'hardware era completato addirittura da una radio trasmittente,

che nel gioco in singolo serviva per trasmettere messaggi vocali al software, mentre in doppio permetteva la comunicazione con l'altro giocatore; uno sfizio e niente più.
La Konami mise in commercio la nuova GT Club, la Driving Party, che strizzava l'occhio all'Italia, avendo per sottotitolo "the italian extravaganza": essa infatti "parlava" la nostra guida ed era ambientata in scenari a noi familiari; tra le auto, da opzionare c'era anche la mitica Fiat 500. Della stessa Casa, autentica primizia fu la Code One Dispatch, driving in cui si guidavano vari mezzi d'emergenza, ognuno con una sua specifica missione ed un proprio scenario esclusivo. In tema automobilistico, la Sega ebbe l'idea, non proprio azzeccata a dir la verità, di dare in pasto al pubblico internazionale la formula Nascar, che, come era logico attendersi, attecchì soprattutto in America. La Namco, invece, puntò sui go-kart: Kart Duel, un simulatore molto preciso ma un po' angusto, come del resto sono nella realtà questi automezzi; il sistema idraulico ad alta tecnologia, comunque, rendeva alla perfezione gli effetti strada e le frequenti collisioni con i veicoli avversari.
La Midway tentò di tenere il passo con Cart Fury, un ritorno alla guida prettamente sportiva; l'apparecchio, infatti, presentava, su licenza, tracciati, piloti e scuderie della formula Indy; dal punto di vista tecnico, spiccava la funzione turbo posta sul volante.
Solo a titolo di curiosità, ricordiamo ancora la motocicletta SuperBike2000, prima realizzazione della società ispano-portoghese CoviArcade. Upright con seggiolino dedicato, software su base Pc dalla grafica brillante, guida non particolarmente tecnica: davvero poca roba per i palati raffinati dei videogiocatori incalliti!
Non c'è dubbio che alle soglie del nuovo millennio il filone degli shooting e degli shooter stesse conoscendo una splendida stagione. Non più solo videogiochi con mitra, fucili e pistole (su cui abbiamo un po' glissato in questa ultima parte, trattandosi alla fin dei conti di apparecchi abbastanza simili fra di loro), ma anche tiri di precisione che ci immergono nell'atmosfera di

quelli da luna park se non addirittura in quella dei veri poligoni. Un apparecchio che accomuna (possiamo ormai parlare al presente, visto che si tratta di giochi tuttora in voga nelle arcade) un po' tutte queste caratteristiche è Fatal Judgements, altrimenti noto come Silent Scope 2, ovviamente della Konami. La principale novità consiste nella possibilità di linkare due apparecchi e quindi di svolgere un'azione coordinata con i due protagonisti, un agente governativo ed un mercenario, impegnati in spettacolari scenari londinesi.
Nel settore sportivo, la Sega, mentre stava mietendo successi costanti con Virtua Tennis, tentò la strada del basket con Virtua NBA, che riproduce tutte e 29 le squadre partecipanti al campionato 1999-2000. L'atmosfera di gioco è stupenda, così come l'armonia dei movimenti dei caratteri in campo, azionati semplicemente da un joystick e due tasti; straordinaria la cura dedicata alle riprese del gioco, che seguono la palla da varie angolature.
Interessantissimo nell'idea, ma poco riuscito sul piano commerciale, si rivelò Sports Jam, collection di sport vari, ma non nella loro versione completa: ad esempio, per quanto riguarda il calcio, è prevista una prova di calci di punizione con barriera; nel tennis, invece, è richiesto di colpire dei bersagli con la racchetta per accumulare punti.
Per risvegliare l'interesse dei giovani intorno al wrestling, ecco WWF Royal Rumble, coi volti più noti del circuito mondiale. Infine, Cosmic Squash, che sportivo è solo a metà, nel senso che la tipica azione dello squash si combina con l'abbattimento di un muro in forma tridimensionale, che in qualche modo evoca Breakout e Arkanoid.
Sportivo, se vogliamo, è pure il grazioso Come on Baby, opera di una sconosciuta casa coreana, che rivisita in chiave fumettistica le Olimpiadi, contemplando 12 prove.
Firma Midway su NFL Blitz Gold e Nba Show Time, che vanno a braccetto sulla Midway Sportstation: due giochi in uno, in pratica, con possibilità di convertire in questo nuovo sistema altri game attraverso un kit. Sempre della Midway è Skins Game,

un gioco del golf senza eguali, anche perché riproduce su licenza i più importanti tracciati americani, in una superba grafica tridimensionale; attraverso le varie fasi si scoprono trucchi e caratteri nascosti, come l'instant replay, il power-put e lo show the blimb.
Cambiando scenario, ecco The Grid, uno shooting-fighting game ad altissima velocità, con scenari graficamente esaltanti, che richiede anche una certa abilità strategica, dovendo il giocatore guadagnare lungo il percorso denaro, munizioni, armi ed elementi rivitalizzanti. Non a caso il suo nome è in sintonia con quello dello show televisivo importato lo scorso anno in Italia: l'introduzione al gioco, infatti, avviene nel contesto dello del programma medesimo.
In tema spaziale è lo Star Wars Racer (Sega), nel quale il giocatore prova il brivido di pilotare un "Pod Race" in vari pianeti. La condizione di base è quella di superare i check-point entro il tempo stabilito, sia nel modo normale, sia nel match mode, che ammette fino a 4 concorrenti. Un tuffo nel passato è la prima sensazione che offre 1945K III, battaglia aerea della Addko, con 9 aerei più uno misterioso, 3 tipi di armi, 8 stages, gioco in doppio (il secondo si inserisce anche ad azione in corso). Nel settore fighting, ci fa piacere citare CapcomVsSNK Millennium – ennesima scheda basata sul confronto fra gli eroi Capcom e quelli di altre saghe – e lo Spawn (sempre della Capcom), ripresa di un famoso comic pubblicato in 120 paesi, con grafica 3D.
Salendo...nei cieli, mentre la Sega ci "regalò" Strike Fighter, simulatore di combattimento aereo sullo stile dei G-Loc e degli After Burner, con mobile a triplo monitor nella versione deluxe, la Taito lanciò una chiara sfida all'Airline Pilots della Sega proponendo il Landing High Japan: 6 velivoli, 6 aeroporti giapponesi riprodotti fedelmente, su monitor 29/50", un completa strumentazione di bordo comprendente tasto per il dialogo con il co-pilota, monitor Lcd per informazioni sulla navigazione, leva di accelerazione, controllo timone e flaps, tasto help. Ancora della Taito, la terza versione di un gioco mai visto in Italia (e che

probabilmente mai si vedrà): il Go Train, guida realistica di treni, metropolitane, ecc. manovrato dalle tipiche manopole di accelerazione e freno.

2001
Ecco i videogames "sensitivi"

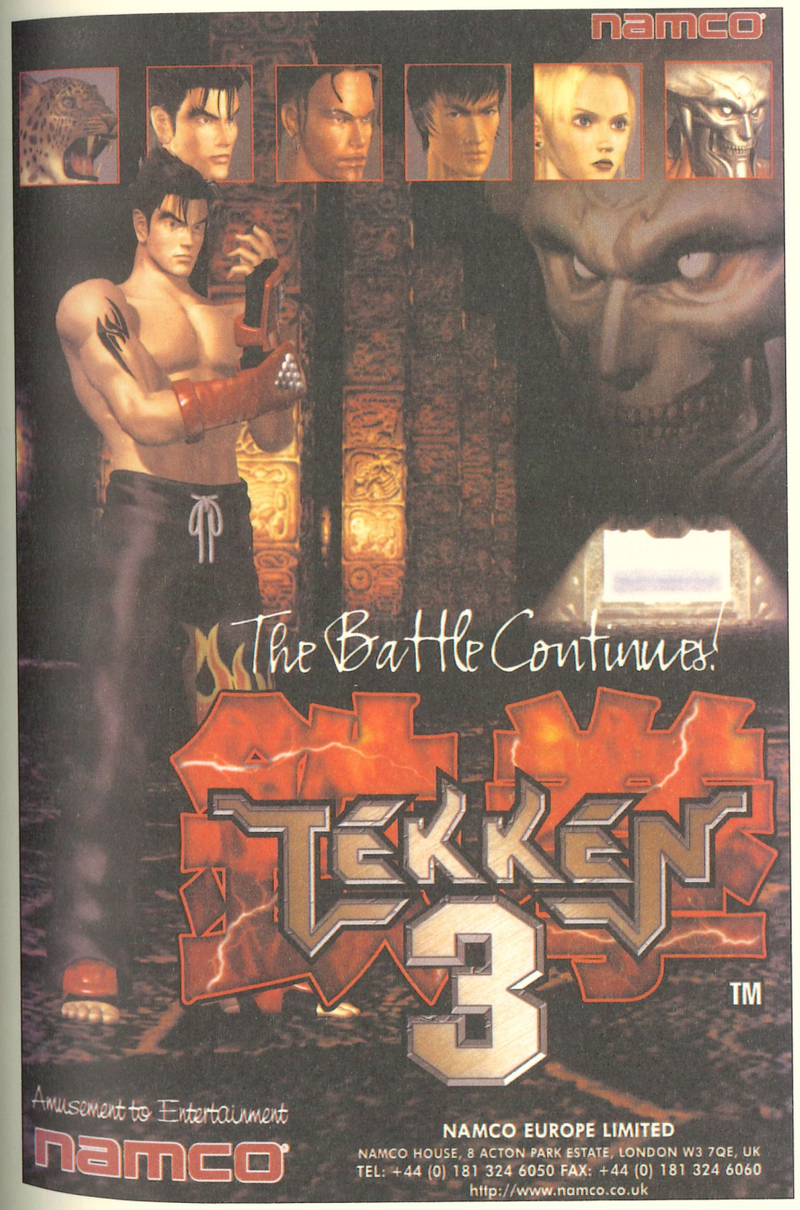
È stata la Konami la grande protagonista dell'anno scorso, avendo proposto qualcosa di realmente nuovo sul versante tecnologico. Si tratta del "motion sensing technology", ovvero di un sistema che permette all'azione riprodotta dal monitor di reagire in tempo reale ai movimenti fisici compiuti dal giocatore. Ciò è possibile grazie alla presenza di un hardware (pedana e tettino) che avvolge l'utente in una sorta di cilindro sensibile. Il primo game con questa tecnologia è stato Police 24/7, uno shooter a carattere poliziesco nel quale il giocatore, per schivare i colpi dei nemici, deve cercare delle posizioni di riparo, chinandosi o spostandosi lateralmente. In maniera analoga è impostato il ParaParaParadise, ovvero la naturale evoluzione del Dancing Stage: mentre in quest'ultimo il giocatore interagisce con lo schermo, spostandosi sulla pedana, nel nuovo apparecchio è richiesto semplicemente un movimento ritmico di braccia e mani. Verso la fine dell'anno, la Konami darà alla luce Mocap Boxing: il giocatore, indossando dei guantoni, ingaggia un match con un avversario virtuale, mettendo in atto le tipiche mosse del boxeur.
Altro motivo d'attrazione in casa Konami è stato Kick&Kick, simulatore che nasce da una trasmissione televisiva in gran voga in Giappone, provvisto di autentico pallone e di sensori che ne calcolano la direzione e la potenza impressa dal giocatore. Si articola su un nutrito campionario di stage dal genere più vario: ad esempio, c'è una prova in cui il calciatore deve abbattere delle assi di legno; una di abilità dove l'obiettivo è scavalcare degli ostacoli; altre tipiche, come calci di rigore e calci d'angolo.
In fatto di guide, la Konami ha messo sulla rampa di lancio la Thrill Drive 2, che sta proseguendo il successo della versione originaria. A proposito di guide, le novità di spicco in casa Sega è, ancora oggi, Club Kart, karting su grande schermo il cui cabinet, realizzato dalla Mechatronics, dà esattamente l'idea di che cosa significhi stare seduti su una vettura del genere e guidarla alla massima velocità. E la qualità fotografica delle immagini generate dalla board Naomi2 (Cpu con motore grafico a 128 bit, in grado di sviluppare 10 milioni di poligoni al secondo, con memorie che viaggiano sui 32Mb) è davvero spettacolare. Per gli italiani, poi, un'attrattiva in più: oltre agli scenari ricavati dalla Costa Azzurra e dall'Andalusia, è presente un background denominato Piazza Laziale, che riproduce alcuni degli angoli tipici dei Castelli Romani. La Club Kart è altresì dotata di una Card esclusiva: il giocatore la utilizza per salvare le personalizzazioni del proprio kart e, soprattutto, le prestazioni ottenute, al fine di ottenere il passaggio alla più alta classe di merito, dove il gioco lascia il posto alla simulazione nel senso più stretto del termine.
Altro asso nella manica della Sega è la versione 2 della F355 Challenge: l'aspetto principale di questo aggiornamento sta nell'inserimento di 5 nuovi tracciati (Fiorano, Laguna Seca, Sepang, Nurburgring, Atlanta). Altre primizie assolute sono Air Trix, che ci immerge nelle emozioni del campionato half-pipe di skateboard, e Wild Riders, spericolata motocicletta upright con una grafica poligonale stile "cartoon".
Per quanto riguarda la Namco, di nuovo ci sono la guida Ridge Racer 5 e gli shooting Ninja Assault e Vampire Night. Ridge Racer 5 (twin e upright linkabile) rappresenta la sublimazione di quella che è una delle serie di driving più gettonate di tutti i tempi: la grafica è a livelli cinematografici, per la perfezione con cui riproduce le 6 auto programmate e i quattro tracciati disegnati. L'inserimento del Grand Prix mode, poi, accresce d'interesse il gioco, in quanto l'utente, dopo aver terminato la corsa, ottiene dei punti da utilizzare nella partita successiva per competere contro il computer ed incrementare il suo punteggio personale.
Ninja Assault (Namco) è un classico shooting in stile giappone-

se: impersonando il leggendario Ninja il giocatore deve liberare una principessa prigioniera attraversando 9 stages, costellato di castelli, foreste, giardini giapponesi, città fantasma ecc. Ancora Namco sono: Vampire Nights, altro shooting che percorre scenari da incubo e ci pone di fronte ad inquietanti creature della notte; Ms.PacMan/Galaga, che riporta in vita due dei più famosi videogiochi della storia, nati entrambi nel 1981, nella loro forma originale; la Point Blank3.

Per la Midway, tutta la vetrina delle latest-news è occupata da Arctic Thunder, una moto da neve in cui possono essere selezionati sei differenti personaggi, ognuno con una propria personalità e la propria moto. Sei sono anche gli scenari: si va dall'Alaska alle Alpi svizzere, dall'Himalaya alla Centrale di Chernobyl (proprio così), con salti mozzafiato, scorciatoie segrete e svariati power-up. L'immedesimazione nella scena è favorita non solo da una grafica superba, ma anche dal sedile interattivo e dall'effetto vento. L'ultima idea della Gaelco consiste nello Smashing Drive che, per rendere l'idea, ci sembra una sorta di mix fra il Radikal Bikers e il Crazy Taxi della Sega. II protagonista del gioco è appunto un taxi, sottoposto ad incredibili peripezie per le strade di una New York futuristica. Piace molto anche il cockpit, interamente giallo e dal design davvero attraente.

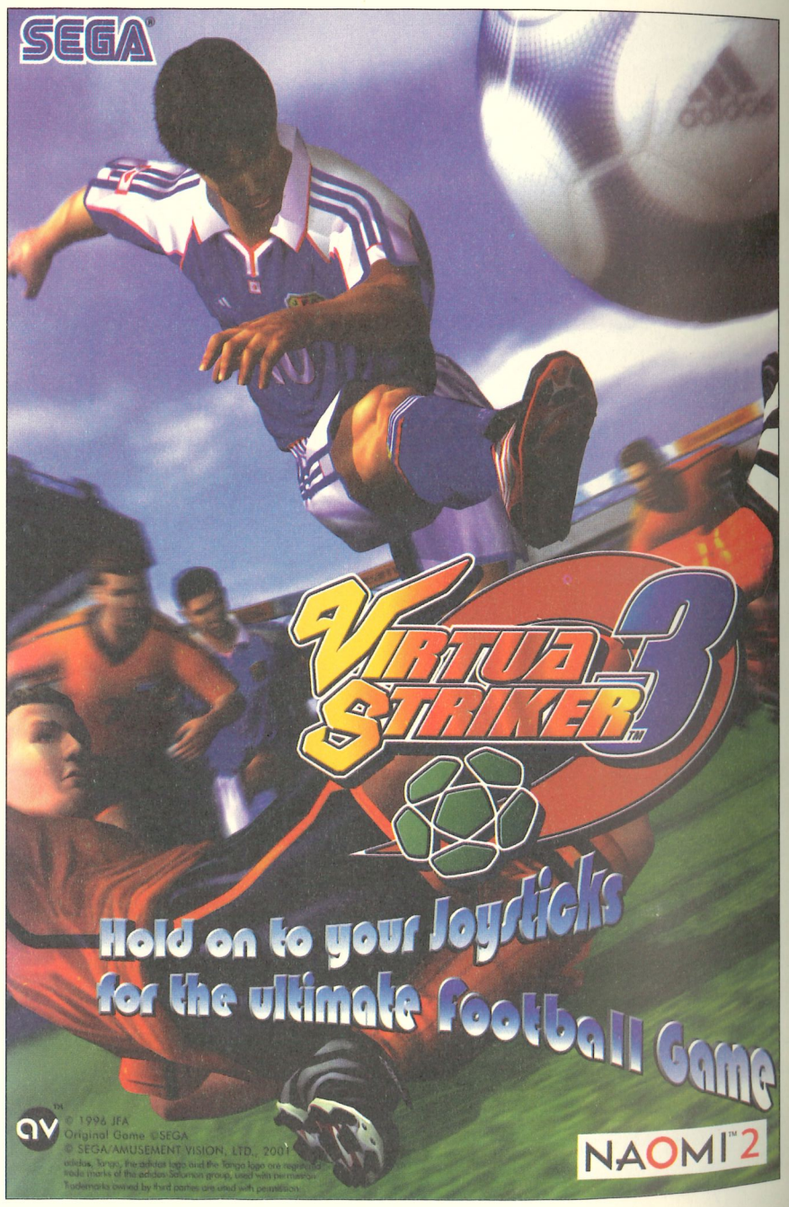
Della Incredible Technology ricordiamo Golden Tee Fore, uno dei videogames più diffusi negli States; stiamo parlando di un golf ad altissimi livelli, le cui feature sono: nuovo motore grafico 3D, interfacciamento CD Rom, tecnologia DVC per la regolazione automatica del volume, nonché ulteriori funzioni di telecamera e 5 percorsi, di cui tre a 18 buche e due a 9. La Taito, di assolutamente nuovo, ha lanciato Stunt Typhoon, una guida avventurosa su strade cittadine.

Anche se non può essere definito un videogioco nel senso stretto del termine Hyperbowl (Hyper Entertainment) merita di essere citato per la sua originale conformazione. Sostanzialmente è un bowling virtuale, a cominciare dall'hardware, giacché la fornitura completa comprende sedili, pavimenti, proiettore,



La moto da acqua è stata una delle più belle novità di questi ultimi anni

Time Crisis: non un semplice gioco, ma un vero film d'azione



pannello visualizzatore ed un coreografico apparato di ritorno biglia, unito alla colonnina provvista del comando di gioco, ovvero un gigantesco trackball di dimensioni identiche ad una palla di bowling. Il software prevede, oltre al gioco classico, sei simpatiche variazioni sul tema. Le strade di Tokyo e di S.Francisco, le rovine dell'Acquedotto romano, la foresta di Yosemite, il galeone US Constitution e un tracciato spaziale sono trasformati in piste di bowling, ricche di ostacoli e di imprevisti vari, che scatenano l'adrenalina e moltiplicano le emozioni.

Qualcuno potrà considerarlo una stravaganza, ma già il fatto che evoca scenari a noi familiari, come quello della corsa delle bighe dell'antica Roma, permette a Benhur (Cybermind) di meritarsi uno spazio nella nostra vetrina. Stiamo parlando di un simulatore su grande schermo nel quale il giocatore, afferrando delle briglie, guida il proprio carro negli splendidi scenari che riproducono il Circo Massimo e le strade della Caput Mundi, mentre, tramite un comando a pedale, attiva il controllo per attaccare le bighe avversarie. Il link è esteso a 6 macchine.

Cambiando totalmente scenario, Drumscape (Devecka, distribuito da Brent Leisure) è un simulatore di batteria musicale a 7 elementi in versione cabinata chiusa e aperta, supportato dal network televisivo MTV. È certamente adatto a chi sa già usare lo strumento, in quanto si tratta di elaborare un accompagnamento libero alla musica di fondo, ma è in grado di stimolare anche l'interesse e la creatività dell'inesperto. A proposito dei musicali, si assiste nel frattempo all'ingresso di numerosi concorrenti al Dancing Stage Konami, fra cui la Pump It Up della Andamiro, che rivendica per altro la proprietà del brevetto.

Tra le curiosità, il Bug Buster (Em-Teck), provvisto di...bombolette spray, che servono per far fuori gli insetti che appaiono sul monitor.

Il 2001, per il resto, è stato caratterizzato da innumerevoli sequel: Silent Scope EX, Tekken4, Virtua Tennis2, Virtua Striker4, che nelle sale giochi sono oggi giorno tra i principali motivi di attrazione.

2002
All'alba dell'era del calciobalilla elettronico?

Il tema del biliardo è tutt'altro che nuovo, ma il fatto che sia stato riscoperto da ben tre produttori non può passare inosservato. La Konami ci propone un simulatore in piena regola, Perfect Pool, dotato di una stecca e di una biglia simili a quelle del gioco reale. Grazie alla "motion capture technology", nel momento in cui il giocatore si pone in posizione di tiro, la punta della stecca e la palla stessa vengono riprodotte sul video. La visuale è regolabile tramite track-ball e pulsanti; prima di tirare, è possibile verificare le traiettorie ed eventualmente modificarle. Quattro le modalità di gioco: tournament, skill shoot (tiro unico), 15 palle singolo o Vs mode. Perfect Pool è collegato, tramite modem, al server centrale, che gestisce lo svolgimento di tornei a livello europeo.

La Sega risponde con Shootout Pool, allestito su mobile Naomi upright. Anche in questo caso l'hardware è completo di stecca (di formato ridotto), la quale è collegata via cavo alla plancia e, durante il tiro, va posizionata sull'apposito supporto rialzato. Varie sono le possibilità di gioco proposte da questo apparecchio che, rispetto a quello della Konami, è forse meno ambizioso, ma certamente non inferiore per quanto riguarda la grafica.

Una vera e propria SWP è il Pocket Money dell'inglese Nova Production. Il cabinato è un tipico upright con monitor in posizione verticale, mentre i comandi sono costituiti da una manopola direzionale rotonda e da pulsanti. Il gioco in sé e per sé non ha nulla di innovativo; il bello semmai sta nel fatto di poter vincere denaro cash: il giorno che in Italia sarà consentita questa tipologia di premi, tale apparecchio tornerà certamente utile, anche perché ha una grafica esterna ed un sound che non passano certo inosservati.

Il videogioco del futuro sarà una SWP? Non è solo il Pocket Money a suggerire questa possibile evoluzione del videogame classico. Ulteriori esempi sono forniti dai golf Golden Tee (Incredibile Technologies), i cui tornei a premio sono ormai una tradizione, e Tiger Woods PGA Tour. Quest'ultimo, nasce dalla collaborazione fra grandi case come EA Sports (leader nel home entertainment), Global VR, MayGay, CVA e Namco, ed ha la peculiarità di concedere premi instant cash. Il software riproduce perfettamente i percorsi e i giocatori professionisti del PGA Tour, a cui si aggiungono dei tracciati di fantasia. L'azione è vincolata all'utilizzo di trackball e pulsanti e permette la partecipazione di 4 concorrenti. Non manca poi la modalità On-line Tournament, con la quale si può ambire alla vincita di premi più elevati.

Altro esemplare della specie videogame-SWP è il Pharao's Gold (Nova Productions), nel quale bisogna colpire dei bersagli a premio armeggiando una balestra.

Skill With Price nel senso letterale del termine è senza dubbio "Who want to be a millionaire" della JPM, gioco integralmente ispirato al famoso quiz televisivo. La presenza di touch screen ad alta risoluzione e la cura prestata alle animazioni fanno si che il giocatore abbia la sensazione di trovarsi di fronte ad uno schermo televisivo. Immaginate che successo avrebbe da noi, solo se potessimo dare qualche euro di premio?

Altro bel colpo della MayGay è stato quello di acquisire la licenza del cartoon South Park, per produrre una SWP basata su trivia e prove di osservazione.

Il 2002 potrebbe essere forse ricordato in futuro anche come l'alba dell'era del calciobalilla elettronico. Forse la Eclipse Gaming (UK) non ha mai sentito parlare del Dribbling della Model Racing. Ma certo il suo Foosball Crazy gli somiglia incredibilmente, almeno nella struttura: un'arena table-top provvista di monitor 28" posto in posizione piana, attorniata da una plancia a 4 giocatori. Rispetto al Dribbling, che era un gioco del calcio vero e proprio, questo è sostanzialmente la rivisitazione elettronica del table-soccer. I vantaggi? Quelli di scegliere il nome e il colore della propria squadra, di attuare tattiche più o meno offensive (basta spostare gli omini da un'asta all'altra!), di selezio-

nare differenti condizioni atmosferiche e terreni di gioco, nonché di disporre di tutte le opzioni possibili da 1 a 4 giocatori o contro il computer. Nel corso di quest'anno, è previsto l'inserimento della funzione torneo, per manifestazioni locali e nazionali.
Futbolin 3D (Proyectos Ludicos Originales – Spagna) si pone come diretto antagonista del Foosball Crazy, anche se il suo design si avvicina a quello del videogioco. In concreto, è contraddistinto da due monitor contrapposti, ognuno dei quali è dotato di plancia con 4 joystik a pulsante (la gettoniera è posa su uno dei lati lunghi). Qui il gioco acquista un fascino particolare grazie alla grafica tridimensionale, ma il software (su piattaforma Linux) non trascura alcuna delle caratteristiche essenziali dell'apparecchio descritto in precedenza.
Per una curiosa coincidenza, a trent'anni esatti di distanza dalla nascita del mitico Pong, qualcuno (la Taito) ha avuto la brillante idea di creare un simulatore di tennistavolo, ambientandolo in scenari cittadini giapponesi. Il gioco è allestito su mobile deluxe 52" repro ed è provvisto di due racchette, per sfide in singolo, in doppio Vs Cpu oppure 1 to 1. Tutte le tipologie di tiro che si possono applicare (smash, smorzate, palle lunghe liftate) vengono ben recepite dal software, il quale, per altro, oppone avversari tutt'altro che malleabili (meglio così!).
Le guide, offrono attualmente uno scenario senza novità di grido. Sempre che non si voglia considerare ancora delle novità la Club Kart e il 66 Route della Sega (aggiornamento di 18 Wheeler) e la Thrill Drive 2 della Konami.
In casa Konami, abbiamo la X Trial Racing, che ha per protagonisti i cosiddetti Big Foot, fuoristrada dalle ruote gigantesche in grado di affrontare qualsiasi tipo di terreno; l'elemento innovativo risiede nel particolare dispositivo di bilanciamento del mezzo, inserito nella leva del cambio, che serve a migliorare le prestazioni nei tratti più impervi. La X Trial ammette la sfida a 4 giocatori (2 twin linkati) ed è provvista di tre tracciati discretamente lunghi.

La Namco punta forte su Wangan Midnight, una guida twin basata su un popolare comic giapponese, che sviluppa estasianti sfide uno contro uno in scenari metropolitani; ogni auto ha un suo "life gauge" che decresce più velocemente per il giocatore in posizione di inseguitore. Perciò l'obiettivo è scattare in testa e correre più forte possibile, senza sottilizzare sul codice della strada!
Ed eccoci all'esordiente Inskor, compagnia britannica sorta un anno e mezzo fa, che dopo i positivi riscontri ottenuti nel mercato del home entertainment ha deciso di entrare nel mondo del coin-op con due prodotti, uno dei quali è la V Rally (cockpit e upright), le cui caratteristiche principali sono: 6 tracciati altamente realistici, con numerose strade alternative; possibilità di scelta fra nuove auto e nuovi percorsi ad ogni stage ultimato; link a 4 giocatori.
Per concludere, abbiamo una delle due new entri della Gaelco: stiamo parlando del ATV Track, una moto fuoristrada che attira l'attenzione non solo per il suo originale cabinet, ma anche (e soprattutto) per l'alta qualità della grafica, nobilitata dal monitor 34". Foreste, fiumi, montagne innevate e quant'altro possano offrire gli scenari naturali fanno da sfondo a 4 circuiti previsti, sdoppiati nei modi practice e competition.
La palma dello sparatutto più spettacolare va al Turret Tower Namco, un cabinato completamente chiuso che alloggia una postazione rotante a 360%. La grafica non è un gran chè, ma il gioco è una scarica di adrenalina pura: tutto l'apparato si muove seguendo i comandi del giocatore il quale, trovandosi in una postazione contraerea, deve guardarsi da tutti i lati dall'attacco degli aerei nemici. E più i suoi spostamenti sono rapidi, più velocemente ruota il proprio sedile.
Altrettanto spettacolare è Tsumo-Beach Head 2000 (Tsunami), postazione militare di trincea, chiamata a respingere l'attacco nemico proveniente dal mare e dal cielo, attraverso 25 stage. L'hardware è formato da un sedile con motore a 6 gradi di libertà (utilizzato anche dall'esercito Usa per simulare azioni di

combattimento), da una cloche provvista dei comandi necessari per mettere in funzione le armi disponibili e da una leva che comanda gli spostamenti regolandone anche la velocità. Tutto ciò dovrebbe consentire a BH2000 di incontrare per lungo tempo l'interesse dell'utenza.
Ed ora la Konami che, sfruttando la "sword motion sensing technology", ha inventato Tsurugi "The Sword", ovvero un simulatore nel quale il giocatore veste i panni del samurai. La spada è costituita da un particolare congegno da impugnare con entrambe le mani, il cui sensore proietta sullo schermo l'immagine della lama. Il "manico" è provvisto anche di un pulsante che attiva le mosse speciali. Due pannelli protettivi trasparenti sono posti sui lati per evitare incidenti, mentre nella parte bassa del mobile è presente un comando a pedale, che serve per gli spostamenti avanti e retro.
Per proseguire sull'onda della Konami, fatto un doveroso cenno allo splendido Silent Scope EX 38", è il momento di presentare Jurassic ParkIII, accompagnato dal simpatico slogan: "per favore, non datevi da mangiare agli animali". Come si ricorderà, la licenza di questo marchio era stata acquisita dalla Sega, la quale però ha deciso di non conservarla, visto anche il rendimento, tutt'altro entusiasmante, dei due grandi apparecchi che aveva realizzato sul tema.
La Konami prova a riportarlo in auge con un upright dotato di schermo 38" a riflessione e di doppia pistola. Oltre all'arma, il giocatore ha a disposizione un joystick, che serve per mettersi al riparo nelle situazioni più critiche. Solo a titolo di curiosità, ricordiamo che la versione giapponese è a 72" ed utilizza la stessa tecnologia del Police 24/7.
La Sega, dal suo canto, non si culla sugli allori del suo riuscitissimo Virtua Fighter 4 e mette in vetrina l'accattivante The Maze of the Kings, shooting ambientato in scenari egiziani. Tutto, molto bello, a prima vista: la trama è tanto lunga quanto varia, il design presenta delle soluzioni davvero originali (come le due pistole, che hanno la forma della bocca di un serpente) e le immagini sono davvero coinvolgenti. Vestendo i panni dell'archeologo, il giocatore deve andare alla caccia del tesoro nascosto: il bello sta nel fatto che, di volta in volta, il computer sceglie da quale area farci partire. Non solo, inizialmente queste aree sono 24, ma nel corso del tempo ne vengono introdotte altre di nuove.
Quanto alla Namco, oltre ai già noti Biohazard e Ninja Assault, va segnalato il fucile singolo Invasion Assault, a tema horror.
Nel campo dei videogames sportivi, parliamo innanzitutto del Gaelco Football, aggiornamento del Football Power che, risolti i problemi tecnici incontrati in passato col potenziometro alla base, diventerà un sicuro campione di incassi. Inutile dire che l'azione è stata resa molto più realistica, al pari della grafica, che ora non ha proprio più nulla da invidiare ai "calci" più celebrati. Il cabinet ricorda molto quello della Smashing Drive (ovviamente senza sedile!) e pertanto va promosso a pieni voti, mentre le caratteristiche di gioco sono pressoché identiche a quelle del FP, con l'aggiunta di tre livelli di difficoltà, oltre al 2 player mode.
La Sega ha una vera passione per l'atletica (ricordiamo, da ultimo, il Decahtlete). Ecco allora Virtua Athletics, che permette la scelta fra 10 atleti diversi per abilità e caratteristiche fisiche facendoli cimentare in sei prove: 100 m, salto in alto, giavellotto, salto in lungo, corsa a ostacoli, lancio del peso. Il tutto, manovrato da un joystick e tre pulsanti.
Per quanto riguarda la Namco, su tutti va posto in evidenza Smash Court Tennis, un chiaro tentativo di risposta ai trionfi del Virtua Tennis e del Virtua Tennis2. Rispetto a quest'ultimo non ha forti elementi di distinzione: anche in questo caso sono proposti tennisti (Agassi, Kournikova, Seles, Rafter, ecc.) e tornei (Wimbledon, US Open, Australia Open) reali e, come nel VT2, l'azione è diretta da un joystick e due pulsanti.
La chicca di chiusura è un altro golf, targato Konami. Assolutamente inedita è la struttura dell'apparecchio, denominato Mocap Golf: un sensore praticamente identico a quello del Tsurugi

a fare da mazza, un monito piazzato parallelamente al terreno che visualizza la palla e la parte terminale della mazza stessa, un monitor inclinato a 60° che mostra lo sviluppo del tiro. Idea a dir poco rivoluzionaria (anche se la disposizione dei monitor evoca un deltaplano di qualche anno fa) che andrà analizzata con più attenzione in futuro.
Essendo, questa, una storia senza fine, essa è, di fatto, già superata da nuovi eventi. Come l'arrivo di Virtua Striker 3 2002, Soul Surfer, Football Extreme e Initial D. Di che cosa si tratta? Lo saprete nella seconda edizione di Avoid Missing Ball che, ci auguriamo, possa diventare in futuro una sorta di almanacco permanente del videogame.
Arrivederci a presto!

ALLEGATI

Storia e storiografia del videogioco

Nel corso degli ultimi tempi, sono state pubblicate diverse opere riguardanti le origini, gli sviluppi (e le crisi) del videogioco o, meglio, delle varie generazioni di programmi, apparecchi e tecnologie che ne hanno costituito l'evoluzione "storica", nell'arco di un trentennio o poco meno.
Fra le più recenti, un notevole pregio – in ordine all'ampiezza delle tematiche trattate ed alla pluralità delle prospettive di analisi, – è da attribuirsi, ad esempio, al volume collettivo "*Play*" (sottotitolo: *Il mondo dei videogiochi*) édito in occasione dell'omonima mostra tenutasi al Palazzo delle Esposizioni di Roma dal 24 aprile al 10 luglio 2002. Ma anche molti altri testi, come l'"*Innovazione tecnoludica*" di Matteo Bittanti (1999), "*Space Invaders*" di Francesco Carlà (1997), "*Il popolo del joystick*" (sottotitolo: *Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*) di J.C. Herz (1998), ecc., hanno espresso una rinnovata attenzione, descrittiva ed interpretativa, per la storia del videogioco, colmando un gap culturale e pubblicistico che durava, invero, da alcuni anni. Infatti, come è agevole constatare dall'esame della stampa quotidiana e periodica, l'interesse socioculturale verso l'intrattenimento videoludico (per usare una locuzione del Bittanti), sembra essersi affievolito, ormai, da un ragguardevole lasso temporale, tant'è che gli unici, salienti riferimenti mediatici a questo tipo di argomenti vengono a concentrarsi sulle vicende del videopoker, dell'azzardo telematico o, tutt'al più, su qualche pallida riedizione dei rischi di epilessia da fotosensibilità, indotti (presuntivamente) in soggetti minorenni dall'abuso di esposizione agli stimoli luminosi dello schermo.
Se si confronta, anche solo sul piano quantitativo, l'esiguità numerica di tali articoli e di tali lavori con la volumetria delle inchieste, delle citazioni, dei pareri e dei resoconti, giornalistici o meno, diffusi fino alla prima metà degli anni '90, in Italia ed all'estero, emerge chiaramente la percezione di una totale e definitiva eclissi mediologica verso il videogioco, testimoniata, altresì, dalla scomparsa di quelle decine di riviste specializzate (e super-specializzate) che si erano affermate a partire dal 1982, ovvero dalla fondazione del "mitico" periodico *Videogiochi*.
Ci si potrebbe, allora, domandare il perché di un interesse e di impegni certamente gravosi, come allestire un'apposita mostra di moder-

nariato elettronico (operazione-nostalgia?) corredandola, per di più, di testi che vanno ben oltre il catalogo illustrativo o la semplice didascalia, ove si trattasse puramente di rivisitare materiale da soffitta, o da museo rionale della scienza e della tecnica. E ciò, soprattutto, in una fase di monopolio planetare (il web, giustappunto) delle miriadi di questioni, vecchie e nuove, sollevate da Internet e dalla comunicazione in rete, in una dimensione assolutamente inedita, come la virtualità del Cyberspazio.

Tuttavia, la funzione più evidente (e, con ogni probabilità, la più rilevante) di queste ricostruzioni postume della parabola del videogioco nelle strutture cognitive del Post-modernismo tecnologico e sociale, risiede propriamente nel "fare storia", ossia nel tentativo di comprendere e razionalizzare fatti, fenomeni e processi che, malgrado la loro apparente esemplificazione – il videogioco come moda simile all'hula-op, la sala-giochi come versione aggiornata del locale-biliardo, il computer come passatempo o bambinaia elettronica per genitori "deleganti", ecc. – hanno rappresentato, comunque, dei crocevia per i modelli dell'organizzazione collettiva, a prescindere dalla loro qualità e dalle finalità perseguite dai relativi propositori.

"Fare storia", peraltro, non è sufficiente, dal punto di vista della ricerca dei significati (e dei Significanti!), se l'approccio seguito dall'autore e/o dallo specialista non risulti convenientemente integrato con le molteplici coordinate cronologiche, culturali, economiche e politiche entro le quali si sia determinato ed articolato il fenomeno, o l'incognita "x", che si individua come *oggetto* da ricostruire. Il rischio più grave che, infatti, può derivare dall'isolamento dell'oggetto stesso dal proprio contesto di appartenenza, si replica (con gran monotonia!) in quella parcellizzazione dei saperi, tanto affannosamente denunciata dagli epistemologi (di sinistra) degli Anni '70, la quale, specificamente a riguardo di storie "nuove", ovvero scritte per la prima volta e con distanze temporali irrilevanti (l'apice dei videogiochi risale a meno di vent'anni or sono), può irrimediabilmente viziare l'intero discorso narrativo. In questo senso, il rilievo critico maggiormente inquietante, che può essere rivolto alle storie del videogioco, édite più o meno recentemente, concerne, in via preliminare, il loro... essere tali, cioè l'aver inseguito un modello (ed un metodo) sostanzialmente *biografico* del fenomeno, rinunciando parimenti ad una collocazione (o ri-collocazione) del fenomeno medesimo all'interno degli intrecci, e delle interdipendenze di quello, con le costanti e le variabili di sistema (il "Contesto") che ne hanno, in definitiva, costituito le cause e gli effetti.

Il risultato che ne è derivato, e ne deriva a tutt'oggi, è dunque che, a fronte di dettagliatissime (e, sovente, ripetitive) elencazioni di date, personaggi e procedimenti tecnici, restano avvolte nel mistero le motivazioni e le dinamiche di fondo del "fenomeno", ammessa la legittimità di questo stesso termine o di termini ancor più impropri, come "videomania", "virtuality" o, peggio, "videodipendenza".

In tal modo, si conoscono a iosa (e fin nelle più infime particolarità) le vicende personali, manageriali (e persino matrimoniali) dei vari Steve Russell, dei Nolan Bushnell (e del suo socio Ted Dabney), dei William Higinbotham e dei Ralph Baer, cioè di tutti i protagonisti delle invenzioni relative al videogame, elaborate fra il 1962 (realizzazione del primo gioco interattivo su mainframe PDP-1) ed il famoso 1972, anno di nascita della produzione di Pong (e di lancio industriale dell'Atari).

Tuttavia, pur se in omaggio ad ogni vero stile biografico che si rispetti, le vicende e le vicissitudini di quei personaggi sono uniformemente proposte in dimensione individuale e, talvolta, anche esistenziale. Seguendosi, così, alla lettera lo sperimentatissimo modulo del genio (o quasi-genio), isolato nel proprio laboratorio di alambicchi (nella forma dei circuiti stampati, di valvole, transistor e microprocessori) o deambulante in attesa dell'evento cruciale (Gutemberg che scorge un falegname usare caratteri mobili o Newton che passa sotto un melo!), la maggior parte delle invenzioni elettroniche di quel periodo viene presentata in veste di intuizionismo soggettivo, di flash creativo e di scoperta, tutto sommato, casuale, scollegata dal lavoro e dai risultati dei team e dei centri di ricerca ufficiali, privati o a finanziamento pubblico, operanti negli Stati più coinvolti ed impegnati nello sviluppo tecnologico. All'occorrenza, si ricorda che Steve Russell non fosse proprio alle prime esperienze, in fatto di cognizioni elettroniche, giacché proveniva dai laboratori dell'intelligenza artificiale del M.I.T., allorquando mise a punto "Space war" inaugurando la fase iniziale della rivoluzione tecnoludica, ma è giusto questa circostanza a rendere assai meno credibili le versioni spontaneistiche e genialoidi dell'origine dei videogiochi. Infatti, sarebbe stato quantomeno impraticabile impossessarsi di procedure e metodologie di base, adottate presso il M.I.T. o altri enti/agenzie di ricerca, senza l'esplicito consenso degli interessati e svilupparne individualmente, ovvero a proprio esclusivo beneficio economico, programmi e progetti fino a varare, in pochissimi mesi, un'azienda-leader come l'Atari.

E non si tratta, ovviamente, di sole questioni produttive o concorrenziali: il più grande "buco nero" della storia delle tecnologie avanzate, della loro diffusione e della loro commercializzazione, è ancora rappresentato dal ruolo esercitato dall'industria militare e dalle stesse istituzioni di vertice statunitensi sull'intera "epopea" dei videogiochi, prima, e del computer, poi, visto che, non solo per inveterata (millenaria) "tradizione", la *simulazione* logico-operativa è esclusivo appannaggio delle strategie offensive e difensive (e la stessa *miniaturizzazio-*

ne, ambientale o antropomorfica, ha avuto origini assai simili), ma, nello specifico degli elaboratori elettronici, il primato (e il monopolio) risulta, da sempre, appartenere alla produzione di interesse bellico (e spionistico).
Una conferma indiretta di tali presupposizioni viene, del resto, dalle stesse fonti statunitensi: oscurando, per vari decenni, i dettagli della vicenda "Enigma" (la macchina calcolatrice tedesca per criptare codici segreti), risoltasi a favore dei servizi di intelligence angloamericani grazie alla ideazione e costruzione di computer più potenti, e stendendo un fitto velo su ogni successivo impiego di quel tipo di strumentazioni, la versione ufficiale sull'uso della simulazione elettronica, da parte degli ambienti militari statunitensi, è stata sempre quella del solo *addestramento*, tant'è che persino Reagan, ancora alla metà degli Anni '80, voleva far credere che computer e videogiochi servissero a preparare i piloti del futuro, senza altro tipo di applicazione all'industria bellica.
Orbene, che la simulazione elettronica, visiva o per cifre, per dati ed insiemi fosse limitata a sostituire il poligono di tiro o il quadro-comandi di un aereo o di un tank, può considerarsi una battuta di spirito, soprattutto se si considera lo stato della politica mondiale dominato dalla Guerra Fredda, dal proliferare dei conflitti locali in Asia ed Africa, ecc., tra gli Anni '50 e la fine degli Anni '70. Ossia, uno stato di equilibri, squilibri e riassestamenti continui, che certo non avrebbe consentito la divulgazione di tecnologie ed "invenzioni" facilmente trasformabili in armi avversarie. Per inciso, va ricordato che proprio il 1962 (l'anno delle intuizioni di Russell!) segna, con la crisi di Cuba, uno dei momenti peggiori (se non il peggiore in assoluto) delle tensioni Usa-Urss per cui il rischio di "fuga di notizie" (di schemi), per giunta "estorti", o quasi, ad una istituzione come il M.I.T., avrebbe provocato l'immediato intervento delle autorità americane. E ciò, anche perché, secondo quanto riportato da Bittanti, Stephen Russell aveva fama di "radical", di libertario con venature anarcoidi: assai probabilmente, se le suddette versioni fossero veritiere, egli non avrebbe avuto vita facile, visto che il suo "Spacewar" non era un segreto per nessuno.
D'altra parte, e con ben poche eccezioni, le storie del videogioco pubblicate in Europa e negli Usa lasciano nella più completa oscurità ogni riferimento o dato sull'intero decennio '62-'72 che, invece, deve aver rappresentato un periodo decisivo dello sviluppo tecnologico se, già nel 1971, l'Intel produce su scala industriale il *microprocessore*, e fin dal 1959 viene costruito il *circuito integrato* che, con l'apporto del silicio, dal 1964 in poi, spodesterà definitivamente il transistor.
Quali linee strategiche abbiano prevalso, in quel decennio, non è dato

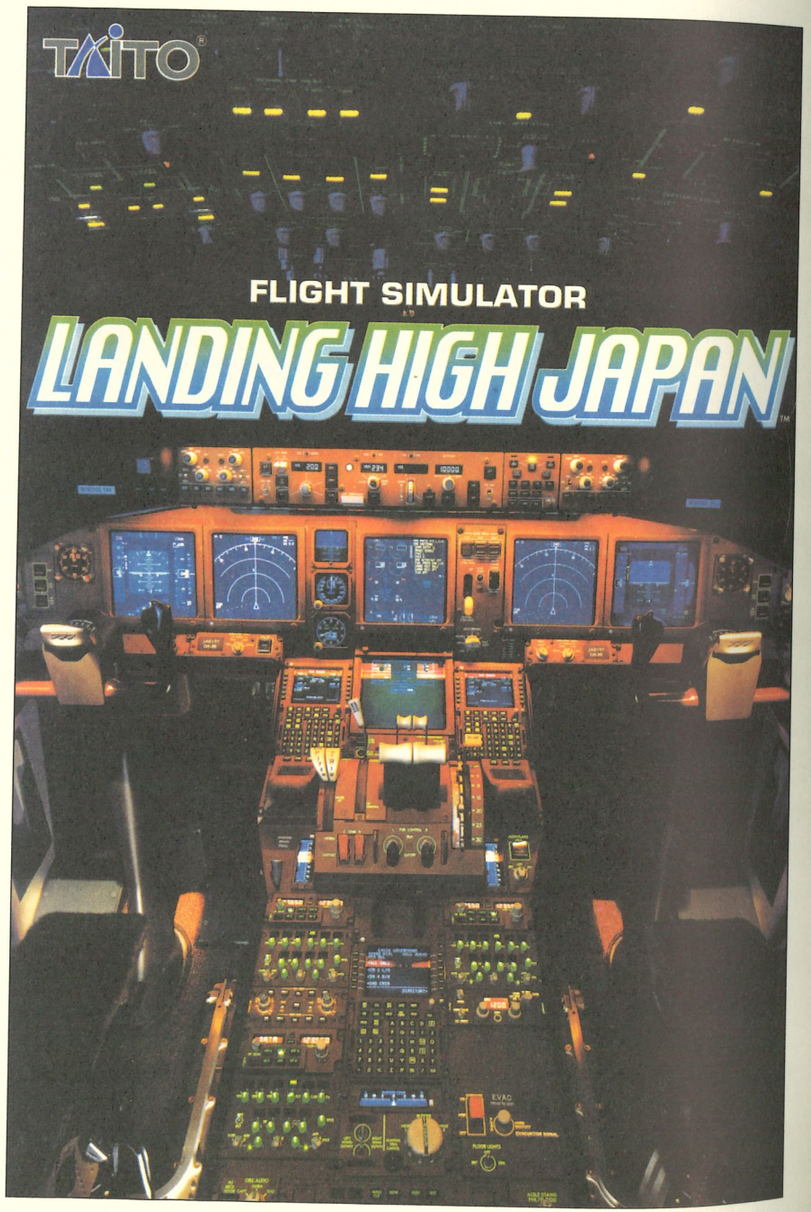
di conoscere; di certo, si sa solo che, ad un certo punto, i prodotti tecnologici, tenuti gelosamente segreti fino a quel momento, vengono trasferiti sul mercato nippo-statunitense (e, in prosieguo di tempo, sudcoreano) e la storia del videogioco diviene la storia delle aziende che iniziano a sfornare programmi di sempre più rapida consumazione, dei loro conflitti e dei loro accorpamenti, delle fusioni e delle alleanze, perdendo ogni traccia e qualsiasi formale attinenza con obiettivi ed impieghi militari. È ormai solo questione di business, ovvero di opzioni commercialistiche (che, peraltro, promettono dominanze su scala internazionale), rispetto alle esigenze degli apparati bellici e/o statali in senso lato, che non compaiono più sugli scenari della tecno-ludicità salvo che per proteggere il copyright dei programmi di software, segnatamente in funzione legislativa e giudiziaria delle norme sul diritto d'autore o sulla brevettabilità delle invenzioni.
Nondimeno, un'analoga operazione di "svendita" – o, più precisamente, di "rivendita" e di riconversione in chiave commerciale – si verificherà con l'"avvento" di Internet. In questo caso, anzi, la provenienza militare della comunicazione in rete sarà ben più chiara ed inoppugnabile, così come ne saranno maggiormente palesi le coincidenze temporali relative a tale riconversione. Nato e realizzato certamente nel corso di determinate fasi della Guerra Fredda (anche se ne resta ancora parzialmente ignota l'esatta datazione cronologica), Internet avrebbe dovuto costituire un sistema alternativo (rispetto ai canali radiofonici e televisivi) di comunicazione internazionale ed intercontinentale, soprattutto nel caso di emergenze politico-militari (conflitti generalizzati, invasioni, catastrofi nucleari, ecc.) o, più probabilmente, per scopi spionistici e di trasmissioni di dispacci segreti.
Conseguentemente, dopo la caduta del Muro di Berlino ed il disfacimento del Patto di Varsavia (cioè, del blocco sovietico), l'originaria istanza "difensiva" perdeva realmente la sua ragion d'essere e l'intero apparato poteva ben essere dirottato sul mercato della comunicazione e dell'informazione privatistiche, anche per i giganteschi e molteplici obiettivi che era in grado di assicurare: non in ultimo (e con determinati accorgimenti), l'espansione capillare (e, nel contempo, mondiale) della sorveglianza e del controllo su ogni attività di scambio fra Stati, gruppi e singoli individui che, prima o poi, avrebbero finito per *doversi* avvalere di quel Sistema.

Il "caso italiano" Piuttosto sporadicamente, in verità, ma non senza punte interpretative di un certo rilievo, le circostanze che hanno condotto alla diffusione della tecno-ludicità e, successivamente, delle reti Internet, sono state ricondotte a disegni strategici specifici e, quindi, programmati e pre-determinati.

In quest'ottica, che potrebbe genericamente qualificarsi "complottista" o, comunque, di denuncia di una progettualità messa a punto, addirittura, dagli Anni '50, videogiochi, computer e web avrebbero formato gli anelli di un'unica catena (è il caso di dire!) volta alla trasformazione radicale dei modelli di società e di ordinamenti preesistenti nei Paesi occidentali e, dipoi, in quelli usciti dalla decolonizzazione e dal dopo-Yalta, fino ad aggredire e scalzare (in modo, ovviamente, "soft"!) lo stesso concetto di sovranità nazionale e territoriale. Queste posizioni politologiche, minoritarie e fortemente ideologizzate, sono partite, verso la fine degli Anni '70, dalla contestazione del computer e dell'automatismo elettronico nelle sue applicazioni al mondo del lavoro e, più incisivamente, nello stravolgimento dei modelli e rapporti di produzione all'interno della fabbrica. L'apparizione in Italia (ma anche con molti omologhi in Francia ed in Inghilterra) di testi come *"Il calcolatore del capitale"* (Feltrinelli, Milano, 1980), di P. Manacorda, *"Uomini e calcolatori"* (Città Nuova, Roma, 1979) a cura di M. Negrotti, *"La fine del valore d'uso"* (Feltrinelli, Milano, 1980), *"Le macchine simulanti"* (Theorema, Roma, 1980) di G. Perrella e R. Strino, ecc., descrivono altrettanti scenari in cui il calcolatore, "come medium generativo, annulla la realtà stessa del modello produttivo, riduce la comunicazione a codici semiologici e impone, alfine, una nuova antropologia del lavoro in cui la gerarchizzazione delle funzioni viene affidata ad un'entità impersonale totalmente a-dialogica". E così via. In buona sintesi, il tipo di analisi che viene sviluppato in quel periodo e che si esprime in netta contrapposizione all'incipiente "rivoluzione telematica", si basa essenzialmente sulla convergenza di postulati epistemologici (la denuncia della non-neutralità della scienza e, men che mai, della tecnica), di referenti marxiani (il "macchinismo" e l'"antimacchinismo") (1) e di parti dell'approccio critico gramsciano al fordismo ed al taylorismo, nell'organizzazione della produzione (2). Si tratta, perciò, di un approccio strutturale che, pur evidenziando i meccanismi e le manovre sottesi a quella che si annuncia come la Grande Ristrutturazione della fabbrica informatizzata, non si spinge ad identificarne i centri motori ed a ricomporli in una prospettiva analitica unitaria. Va anche detto che, in quel periodo particolare (3), vuoi per rarefazione degli stimoli interpretativi globali (dovuti alla pesantissima crisi ideologica della sinistra storica), vuoi per i traumi sociopolitici conseguenti all'insorgere della lotta armata, i possibili controreferenti di un discorso (anche solo "dietrologico") sull'avvento dei computer, cioè Stati Uniti, Paesi satelliti ed Imprese Multinazionali, erano divenuti una sorta di tabù ed ogni polemica "forte", in proposito, rischiava di essere tacciata di fiancheggiamento "morale" con quel terrorismo che li aveva eletti ad obiettivi prioritari del conflitto antimperialista. Tant'è che, salvo le

Ferrari F355 Challenge, realizzata dalla Sega in collaborazione coi tecnici di Maranello

Landing High Japan, eccellente simulatore di volo targato Taito



Nello smisurato scenario delle cassette NeoGeo, Metal Slug è tra i migliori titoli di sempre

solite eccezioni, l'ipotesi del "complotto", ovvero l'esistenza di una più ampia *funzionalità* della rivoluzione informatica (che taluno si ostinava a definire ancora "post-industriale") che andasse oltre il business, l'accaparramento contingente dei mercati e, persino, la robotizzazione della produzione (4), rimase quasi a livello subliminale, una specie di araba fenice ("che ci sia ciascun lo dice, dove – *e chi* – sia, nessun lo sa") della politologia dell'epoca.

Deve, altresì, aggiungersi che, già dalla prima metà degli Anni '80, larghi settori della sinistra storica (il Pci, per intendersi) avevano manifestato chiari segni di un'inversione di tendenza nei confronti dell'informatica, sia per smorzare i toni delle polemiche epistemologiche sull'uso della scienza, sia per eludere l'accusa di "passatismo" e di vincoli ideologici marxisti, di cui ci si voleva liberare al più presto. A ciò si deve, ad esempio, l'apertura di certe porte ("di servizio") a favore del computer in determinati settori della vita sociale e culturale: l'attività svolta dal CIDI (Coordinamento Insegnanti Democratici, sigla meno agguerrita del predecessore COGIDAS – Coordinamento Genitori Insegnanti Democratici per l'Iniziativa Antifascista nella Scuola!), con gli annuali convegni di Castiglioncello sul "bambino tecnologico", dal 1984 in poi (nel 1986 si organizzò anche un simposio, comprensivo di relazioni sui videogiochi, presso la neonata, e morta prematuramente, Facoltà di Informatica di Pisa), mirava a sdoganare il "serio" computer ed a rendere l'immagine di una didattica "progressista", continuando, però, a scaricare sul videogioco gli strali anti-tecnologici del tempo andato.

Anzi, molti di quegli stessi insegnanti "democratici", tornati nelle rispettive sedi lavorative, si facevano persino promotori di iniziative – invero bislacche e prive di senso anche comune – quali la rimozione di sale-giochi poste troppo vicino alle scuole o l'imposizione di divieti di apertura delle stesse, nelle ore della mattina (o del primo pomeriggio: v'era il doposcuola!), per il rischio che i discenti disertassero le lezioni per giocare a "Space Invaders" o a "Carnival"! È rimasta nelle cronache nazionali l'ondata di provvedimenti restrittivi emanati, al riguardo, da decine di Sindaci in tutta Italia, soprattutto fra l'83 e l'86, come se lo spostamento degli esercizi incriminati, di qualche centinaia di metri, fosse in grado di disincentivare "fughe" di massa da scuole medie o licei, o come se l'"attrattiva" (la tentazione?) rappresentata dai marzianini elettronici si ponesse quale causa primaria delle assenze volontarie!

Ma la schizofrenia "computer sì" – "videogioco no", in cui si è dibattuta la maggioranza degli "establishment" e degli opinion-maker (non soltanto di sinistra) di quel periodo, è solo uno degli aspetti (anche se dei più rilevanti) della narcosi concettuale (5) che ha pervaso il conte-

sto sociale italiano e che, di fatto, ha impedito (o è servita a impedire!) un'analisi ad ampio raggio delle linee portanti e fondative di un cambiamento irriducibile alla semplice post-industrializzazione, alla post-modernità ed a tutti i "post-" che pretendevano, in definitiva, di traslare dalle esperienze cognitive dei modelli, culturali, economici, istituzionali ed organizzativi precedenti, le chiavi interpretative di quel che andava sviluppandosi. Per riusare la solita dicotomia: si eludevano le cause e gli effetti, nel quadro di una *complessità* tanto sbandierata, quanto non compresa!

In realtà, il "caso italiano" (e, per un certo arco temporale, anche quello di molti Paesi limitrofi) si caratterizzava per certe peculiarità che, nel bene o nel male, lo avrebbero reso, a sua volta, un oggetto di indagine piuttosto proficuo.

Intanto, ed in conseguenza della sua abissale povertà di ricerca ed industria tecnologiche autonome, l'Italia avrebbe potuto rappresentare un osservatorio privilegiato (... dalla sua mancanza di privilegi!) per quanto attenesse alle vicende di *bisogni indotti*, dipendenti esclusivamente dalle importazioni/esportazioni altrui. Fermo restando che, per "bisogno indotto" non deve intendersi "voluttuario" o "superfluo", giacché siffatta "induzione", dal punto di vista del marketing, non è mai assoluta, né deterministica, ma assolve sovente al soddisfacimento di bisogni solo parzialmente "visibili", è innegabile come la rivoluzione tecnologica "all'italiana" (e tutti i mitologhemi lessicali da essa derivanti, quali "villaggio globale", "arcipelago telematico", ecc.) sia interamente dipesa da un'egemonia (questa sì, assoluta) dell'Offerta rispetto alla Domanda, per carenza generalizzata di quest'ultima, visto che, forse al di fuori del flipper, fino agli Anni '70, si ignorava persino che esistesse una elettronica, da divertimento o meno. Basti solo ricordare che, ancora nel '65/'68, il transistor (per di più, grazie all'espansione delle radioline giapponesi) incarnava la scoperta del secolo, nella miniaturizzazione degli apparecchi radiofonici, altrimenti rimasti fermi alle valvole catodiche o, magari, all'"italianissima" galena degli Anni '30-'40. Orbene, tale subalternità tecnologica aveva, come fattore di compensazione – a livello, ovviamente, di pura teorica economico-politica – l'esistenza di un mercato "vergine", ovvero totalmente estraneo alle vicissitudini della concorrenzialità tra imprese produttrici e della stessa qualità dei loro prodotti. Conseguentemente, l'assenza di una Domanda, dotata di selettività, di capacità di scelta e di preferenze che potessero pilotare, in un senso o nell'altro, l'Offerta, faceva sì che il successo o l'insuccesso di un certo prodotto tecnologico mantenesse una sua "purezza", in ordine all'*indice di gradimento* ed alla *recettività* da parte del pubblico dei consumatori.

Il quadro che ne emerge è, si voglia o no, quello di un'economia *di stile squisitamente coloniale*, con l'unica differenza che lo sfruttamento delle risorse locali avviene prevalentemente tramite l'imposizione di prodotti provenienti dal paese colonizzatore, e la sottomissione di quello colonizzato si traduce nell'acquisto di macchinari a regime oligopolistico (estero), senza possibilità alcuna di contrattarne qualità, tipologia, funzioni (e, spesso, anche prezzo!). E, forse, vi sarebbe anche qualcosa di più: ipotizzando che la patria dei Marconi e dei Meucci (e di quelli che, nel '38, inventarono la televisione italica!), o, più pedestremente, lo Stato delle Università, del Consiglio Nazionale delle Ricerche e della miriade di Enti ed Istituzioni da cui defluiscono annualmente migliaia di miliardi (di vecchie lire) a carico dei contribuenti, potesse essere in grado di produrre almeno un millesimo della tecnologia d'importazione, si apre un'altra, inquietante questione circa le vere motivazioni di una simile inerzia, malamente coperta con l'alibi della "fuga dei cervelli" o ridicolizzata tramite l'enfatizzazione mediatica di episodi di plagio telematico e di riciclaggio di schede di software ludico realizzati evadendo gli oneri delle leggi sul copyright.

In realtà, il sospetto che può legittimamente investire i ritardi e le insipienze della ricerca italiana è, a livello macroeconomico (e politico), quello di una riedizione (o di un mero prolungamento) delle vessatorie condizioni imposte all'Italia con le clausole dell'Armistizio Segreto (del '43!), che la obbligavano a recepire passivamente tutta la produzione cinematografica americana (compresa la merce-trash), inibendo, contestualmente, una produzione filmica nazionale che superasse certi limiti quantitativi (e, soprattutto, qualitativi!).

Con gli opportuni "distinguo", l'analogia tra i due momenti ed ambiti storici non sarebbe, peraltro, peregrina o accademica più di tanto. Del resto, considerando che – secondo un'inveterata tradizione dello spirito del capitalismo descritto notoriamente da Max Weber – il business dev'essere autoreferenziale, ovvero è perfetto solo se educhi, parallelamente, al proprio stesso culto etico (la morale degli affari e gli affari-morale), è scontato constatare come la vendita di certi prodotti non si esaurisca nel solo dato mercantile, ma si espanda ai contenuti simbolici (e "pedagogici") della merce medesima. I quali hanno poi la loro ricaduta nel contribuire all'instaurazione di una nuova "mentalità" in funzione di volano per il business che, così, si riproduce indefinitamente. Ciò accadeva certamente all'atto della stipula delle clausole segrete del '43, quando si trattava, non soltanto di deprimere la concorrenza filmografica italiana (che aveva trovato in Mussolini il suo sponsor governativo, con lo slogan "il cinema è l'arma più forte"), ma di incanalare messaggi iterativi volti a smantellare i retaggi della "cultura" fascista e di vent'anni di regime. Ma accadeva, con molta probabilità, anche nei primi Anni '70 (ed oltre), ove le problematiche

ostative alla conservazione ed all'incremento dell'egemonia statunitense, nei Paesi "amici" e/o "alleati", si connotavano in tutti gli eventi ed i processi sociopolitici snodatisi attorno al '68 o, più latamente, fra il '65 ed il '70/'72. La contestazione giovanile e le rivolte studentesche segnano, infatti, il picco più alto di rigetto del modello capitalistico occidentale ricalcato, con le dovute varianti, su quello americano. Per giunta, molta della contestazione anti-sistema proveniva, paradossalmente, dalle stesse Università degli USA – Yale, per prima – che, saldandosi con altre componenti conflittuali della società americana degli Anni '60 (dalle minoranze etniche ai pacifisti contro la guerra in Vietnam) esprimevano pericolosi scollamenti (non solo culturali o filosofici) all'interno del Melting-pot e del Grande Sogno (egemonico!) statunitense (6).

Il "Movimento" che ne risulta è, quindi, un'entità transnazionale che riflette, innanzitutto, il malessere e il bisogno di cambiamento avverso l'omologazione consumistica in cui l'espansionismo economico del "fordismo maturo" sta incapsulando i Paesi occidentali e... le sue stesse fonti. *"L'uomo ad una dimensione"*, di Marcuse, ed innumerevoli altre opere-cult della Scuola di Francoforte o della sociologia critica angloamericana non costituiscono soltanto la denuncia del livello di alienazione, espropriazione dell'Io e standardizzazione degli stili di vita cui porta il consumismo di massa, ma indicano altrettante vie di liberazione e recupero delle identità, individuali e sociali, distrutte o in fase di potenziale annichilimento.

Sotto questo profilo, il '68 si esprime fondamentalmente come un movimento *anti-istituzionale* che, però e per la prima volta, non mira ad una semplice sostituzione o ad un ricambio, magari traumatico, fra partiti o altrettante istituzioni, bensì ne formula e ne teorizza la sparizione.

A cominciare dalla *famiglia* – alla cui spettrografia vi contribuiscono sociologi, psichiatri (es. Cooper), psicologi e criminologi (ed emergono testi dai titoli piuttosto incisivi come *"Morte della famiglia"*, *"La famiglia che uccide"*, ecc.) – dalla *scuola* (ed università), dalla *repressione sessuale* e dal *militarismo*, la critica del Movimento investe rapidamente il fulcro stesso dell'organizzazione sociale, definita al contempo borghese, violenta e massificata, cioè lo Stato, i Codici di comportamento imposti con la coercizione, nonché gli stereotipi culturali ed intellettivi dell'*omologazione*, del conformismo e dell'*addomesticamento* (Illich).

Valori ed obiettivi antagonisti: la *fantasia*, la libera *creatività*, lo *spontaneismo aggregativo* (anche il concetto di *partito*, con i suoi schematismi e le sue rigide gerarchie, è messo sotto accusa), la *libertà sessuale*, la *partecipazione* sociale, il *pacifismo* e la *de-simbolizzazione* della doppia

morale su cui si regge l'impianto "etico" dello sfruttamento e della repressione.

Come è noto, storicamente, il Movimento ebbe vita effimera; ideologicamente, invece, e per il concorso di vari fattori, molte di quelle istanze seguirono vie diverse, alcune traducendosi in riforme (carceri, manicomi, aborto, emancipazione della donna, ecc.), altre eclissandosi (la fantasia al potere e l'"assalto al cielo"), altre ancora trasformandosi esse stesse in istituzioni, come i *diritti sociali* e la partecipazione assembleare alla gestione della scuola. Tuttavia, nell'insieme, il mutamento verificatosi durante quella stagione poteva ben offrire la percezione che molte cose non sarebbero più state come prima, soprattutto per il discredito acquisito dalle vecchie *forme* istituzionali che le rendeva – almeno nell'immediato – improponibili.

Nondimeno, per le classi di governo e le élites, che ancora dominavano saldamente i vertici ed i centri del potere (politico, accademico, economico, culturale, amministrativo, industriale, ecc.), si poneva urgentemente il bisogno di ristabilire un Ordine che, almeno questa volta, più della repressione poliziesca, avrebbe dovuto articolarsi in un progetto di ampio respiro, tenendo conto della... lezione gramsciana sul primato delle strutture culturali, rispetto ad altre componenti sociali. Si trattava, in pratica, di inventare o di utilizzare nuovi codici (o, meglio, nuovi tipi di codificazione) morali, esistenziali e psicologici che fossero in grado di riciclare la fantasia e la libera creatività in individualismo; di ri-valorizzare la soggettività frammentando e frazionando (cioè, scomponendo e destrutturando) il movimentismo o l'aggregazione di massa; di privilegiare il "gruppo" distaccandolo dal collettivo; di ri-sublimare la sfera della sessualità attraverso l'enfatizzazione dell'affettività, dello "scambio di coppia", ecc. Il "ritorno al privato" (di cui sarà cantore Alberoni!) ed alla microsistemica della quotidianità, la riscoperta dei buoni sentimenti e tutta la paccottiglia pseudoconcettuale che verrà ammannita, già dalla seconda metà degli Anni '70 (con la brevissima e sanguinosa parentesi del '77), rappresenteranno i propilei di una "restaurazione annunciata", destinata a durare ed a condurre direttamente al Nuovo Ordine della Globalizzazione.

Spesso, non senza toni grotteschi: il Corpo, ad esempio, e la corporeità, la cui valorizzazione e liberazione erano state uno dei punti focali, tanto della rivoluzione sessuale (Reich), quanto delle teorie dei bisogni e dell'identità personale (Heller), subiscono un processo di normalizzazione (ideologica, in chiave estetica e salutistica) talmente violento da determinare, in breve, fenomeni (endemici) di autodistruttività come l'anoressia, la bulimia, la depressione e così via.

E proprio sul corpo e sulla corporeità, l'immaginario tecnoludico finirà per incidere in misura rilevante giacché il cyberspazio, gli alter-ego

costituiti dagli avatar e finanche certe sperimentazioni di sesso virtuale, concorreranno (con le dovute riserve!) a quella dissolvenza (simbolica) dell'identità materiale del giocatore/fruitore all'interno del set del programma.
Con le chat di Internet, poi, questa "dissolvenza" diverrà talmente forte da consentire forme e stili comunicativi in cui persino la voce è assente (diversamente da più antiche pratiche come i radioamatori o le CB, le "bande cittadine" degli Anni '60) e si verificheranno sdoppiamenti di personalità tipicizzati dalla vecchia storiella dei due amanti (on line) che vivono in appartamenti attigui e non si conoscono direttamente…

Ascese e Declini, ovvero la reazione sociale al videogioco Le tesi integralmente "complottiste" imperniate, cioè, sulla funzione strategica dell'introduzione della tecnoludicità in contesti sociali da ammansire, distrarre e rieducare al conformismo, incontrano sostanzialmente un ostacolo fattuale di difficile superamento. Allorquando iniziano a diffondersi i primi "giochi da bar" o le prime sale specializzate (che ancora affiancano ai video i flipper o apparecchi puramente meccanici), molte delle spinte e delle tensioni ideologiche del quinquennio precedente, hanno già subito quel notevole ridimensionamento sulle cui cause (endogene o estrinseche) esiste, da tempo, un'ampia letteratura, che lascia, nondimeno, a tutt'oggi, numerosi quesiti irrisolti. Imputare, quindi, all'avvento della telematica, in senso generale, ed a quella ad uso ricreativo, in particolare, un ruolo causale assoluto nel "riassorbimento" della contestazione giovanile e nel riallineamento di certe istanze critiche, risulta quantomeno improprio.
Viceversa, è innegabile come una serie di "offerte" provenienti dal Sistema e dal Mercato – ed in questo, potrebbe effettivamente scorgersi una progettualità specifica – quali la musica, certa mediologia e la stessa telematica, siano cadute in una fase storica e culturale in cui la delusione, le frustrazioni e le nuove forme di solitudine, succedute allo choc della rivoluzione mancata, rendevano assai vulnerabile il contesto giovanile (soprattutto, la generazione under 18) a recepire qualcosa che fosse in grado di compensare, almeno in parte, un Vuoto che si annunciava senza molte alternative.
Un ambito assai significativo delle trasformazioni verificatesi in quel periodo è, giustappunto, quello musicale la cui caratteristica più saliente è rappresentata dalla progressiva perdita di quella funzione anti-sistemica che non aveva connotato soltanto la composizione "politica" o di protesta in senso stretto ma, anche e soprattutto, una concezione allargata del "fare politica facendo musica". Molti generi, dunque, rifluiscono nel sound, innumerevoli complessi si sciolgono e già

si intravvede l'avvento di una dance che, abrogando i testi e le parole ed affidandosi esclusivamente al ritmo, depoliticizza il messaggio o lo rende comprensibile a pochi iniziati. E, con un certo tipo di rock, il messaggio sarà veramente iniziatico…!
Per contro, va osservato che, sia la musica, sia la telematica (ma, tutto sommato, anche la palestra!), determineranno l'affermazione di *luoghi chiusi* di fruizione che, per almeno due decenni, fungeranno da catalizzatori del *tempo libero* giovanile: la Discoteca e la Sala-Giochi. Orbene, già la nozione di *tempo libero* è, in molti sensi, ghettizzante: fermo restando che, con essa, semiologicamente, si rimanda ad una sfera *residuale* della vita e dell'attività quotidiana (o settimanale) dell'individuo, l'accezione che se ne tende, così, a riproporre, contribuisce a svilire ogni serio contenuto di tutto ciò che può corrispondervi. La "febbre del sabato sera" che, non a caso, prepara agli Anni '80 dell'edonismo "reaganiano", diviene l'emblema di uno scadimento delle tensioni giovanili, nella riproposizione di aspettative e stilemi di pura matrice post-lavoristica (l'O.N.D. – Opera Nazionale Dopolavoro fu una delle più popolari invenzioni del regime fascista!) rilanciando, alla grande, quella *scansione* fra tempo "produttivo" e tempo "morto" che era stata una delle bestie nere della militanza sessantottina (24 ore su 24) e dell'obiettivo di ricomporre (fondere) Pubblico e Privato, Gratificazione ed Impegno politico. Ma, se entrambi i "contenitori" della Discoteca e della Sala-Giochi assumono il ruolo di Recinto entro il quale chiudere e disinnescare ogni ulteriore (e pericolosa) forma di eversione giovanile (o minorile), per di più neutralizzata dall'etichettazione di attività da tempo libero e di innocuo (politicamente) intrattenimento, perché, poi, contestualmente, ne emergerà una virulenta criminalizzazione che investirà soprattutto la sala-giochi come sentina di tutte le possibili nequizie cui si espongono le nuove generazioni?
La peculiarità del "caso italiano" – sulla quale, manco a dirlo, si è indagato pochissimo – è, anche e soprattutto, questa: non soltanto la Reazione Sociale al videogioco risulta talmente eccessiva e sproporzionata rispetto al fenomeno stesso, ma quasi *lo anticipa*, quantomeno in termini cronologici e di andamento della sua diffusione. Se, infatti, si osserva come, ancora verso la fine degli Anni '70 (v. M. Trivulzi: "Due media a confronto: musica e videogiochi" in *'Play'*, op. cit., p. 146 ss.), il mercato italiano offre, a malapena, "Pong" e "Space Invaders", e già proliferano saggi, articoli e dibattiti sugli effetti (e, in particolare, sui danni ed i rischi) della "videomania" nei riguardi del pubblico minorile, ci si accorge facilmente che le diatribe e le polemiche (morali, pedagogiche, cronachistiche e pseudoscientifiche) sulla tecnoludicità sono state talmente tempestive da svolgersi su qualcosa di (ancora) inesistente.

Il che, se da una parte è, di per sé, dimostrativo della superficialità e dell'apriorismo con cui certe lobbies di opinion-maker hanno affrontato una tematica che si presentava, al momento, totalmente sfornita di dati attendibili – da qualunque direzione si volesse analizzare e giudicare il fenomeno – dall'altra, la dice lunga sulla strumentalità di numerosi assiomi, somministrati apoditticamente al grande pubblico, nel tentativo di utilizzare i nuovi "mostri" elettronici per scopi ben diversi dalla ricerca (metodologicamente) corretta. Peraltro, se si confrontano i toni usati, nella stampa quotidiana, nei periodici e nelle riviste che si occupano delle problematiche giovanili, fin dal 1978-'79, a riguardo dei videogiochi, emerge una sorta di uniforme acrimonia che non sarà mai eguagliata, dai (pur tanti!) dibattiti sulla televisione, sul cinema e, persino, sui fumetti i cui contenuti, dicasi pure, avevano già raggiunto livelli di violenza tali che, stando almeno alla prospettiva dei neo-censori e dei pedagoghi fondamentalisti, avrebbero dovuto riscuotere ben maggiore attenzione mediatica. Eppure la "letteratura" sui fumetti restò, complessivamente, esigua e, passati i furori censori della metà degli Anni '60 (per intendersi: ai tempi della comparsa di "Diabolik" e dei marchietti "GM", Garanzia Morale, apposti sulle copertine delle collane Mondadori), sarà difficile ritrovare anche un solo articolo dedicato a ciò. Al più, taluni riferimenti alla fumettistica "oscena" saranno contenuti all'interno di saggi, inchieste e sondaggi sulla pornografia ("iconica") che, per la mole di inchiostro profusovi, ha rappresentato, forse, l'unico filone comparabile (seppur con modalità ed interessi assai diversi) alla enciclopedica produzione scientifico-letteraria in materia (ed in avversione) dei videogiochi. Anzi, v'è anche da aggiungere che la stragrande maggioranza della saggistica sulla pornografia non ha, quasi mai, partorito la gamma degli stupidari psichiatrici, psicoanalitici, neurologici e pediatrici elaborati a riguardo dell'uso/abuso di telematica ludica e che, smitizzato, ovvero indagato con apposite verifiche empiriche, il possibile nesso tra consumo di spettacoli/immagini pornografici e violenza sessuale da comportamento indotto (dal medium), quello stesso fenomeno è stato prevalentemente trattato in termini di costume, di evoluzione/involuzione dei ruoli ivi rappresentati, ecc., fino ai tempi più recenti ove la questione della pornopedofilia ha aperto, ovviamente, altri tipi di problemi e di allarmi sociali.

In ultimo, può notarsi, che finanche il "mondo delle discoteche" – ossia l'"altra faccia" dell'intrattenimento collettivo, dopo la stagione degli Anni '70 – ha riscosso ben scarso interesse, in proporzione al fenomeno dei videogiochi, da parte degli "studiosi" delle culture giovanili e dei divulgatori di tesi patologistiche, se si eccettuano alcune denunce sul danno acustico o sull'abuso di cocktails alcoolico-amfetaminici. Le

stesse "stragi del sabato sera" hanno determinato solo qualche intervento di tossicologi e traumatologi sulle cause e le dinamiche della sinistrosità stradale, mentre non si è, quasi mai, letto di casistiche in fatto di epilessia da fotosensibilità (che pur è collegabile all'emissione di luci stroboscopiche), di alienazione da pista o di frustrazione da "recinto"...

In realtà, la Reazione Sociale alla diffusione del Videogioco (al singolare, in quanto referente generale e simbolico, a prescindere dalle tipologie e generazioni di programmi), nonché le sue intensità, longevità (se ne parla ancor oggi, a fenomeno esaurito da anni!) e persistenza, possono spiegarsi prevalentemente, attraverso un duplice ordine di fattori o, meglio, di insiemi che hanno finito per provocare una specie di cortocircuito, ideologico, fra di loro. Più brevemente, è più che ipotizzabile come, nella fase della restaurazione preconizzata dopo l'epilogo del "'68 e dintorni", sussistessero due anime (ovvero, due progettualità) assai diverse, reciprocamente, pur miranti entrambe alle stesse finalità "ordinative".

La prima, poteva ancora individuarsi nel ripristino dello strumentario del controllo sociale "d'antàn", ossia degli Anni '50 (e prima!), per cui la sedazione di ogni turbativa al vecchio Ordine doveva necessariamente transitare in vari "recuperi" (dell'autorità familiare e scolastica, del controllo della sessualità, ecc.), vedendo, conseguentemente, in ogni innovazione un potenziale pericolo di "distrazione" dall'irreggimentazione nei "tòpoi" istituzionali garanti di Continuità.

Questa tendenza si rivela essenzialmente nella simmetria dei contenuti (e degli stessi stili espressivi) fra le prime campagne orchestrate contro i videogiochi e quelle che avevano investito gli apparecchi (e le sale) dei flipper, la cui "sconcezza" (i movimenti del bacino e gli ancheggiamenti del giocatore come mìmesi dell'atto sessuale, per di più, contro-natura... con una macchina!), unita al "rimbambimento" di suoni, luci e scariche elettriche, si replica, specularmente, nello "smanettamento" (chiaramente allusivo alla masturbazione) del joystick ("falliforme", anche peggio del pulsante!) e dell'identico "stordimento" attribuito alla videomania.

Naturalmente, come ogni buona crociata sistemica (cioè, all'interno del Potere), la suddetta simmetria non è soltanto teorica e parolaia, ma si avvale di altrettanti, solerti, legislatori che si preoccupano tempestivamente di introdurre norme e divieti contro il dilagare dell'immoralità. Così, se, fin dal 1959, l'occhiuto Scelba detta circolari alle Prefetture e Questure per proibire l'uso del flipper in sale e circoli, nel 1965 sopraggiunge la prima legge "speciale" sugli apparecchi automatici da divertimento che, sotto l'usbergo di evitare scommesse (con la medesima macchina!), bandisce la ripetizione della partita (l. 507/65).

A titolo di mero inciso, non va escluso che alla fonte di quell'assurdità giuridica inerente le limitazioni numeriche delle partite – che, con alterne vicende, si trascinerà fino alle più recenti norme della Finanziaria 2001 – vi fosse semplicemente l'intento di disincentivare l'uso del flipper, in sé e per sé, aggravando i costi per l'utenza e revocando, nel contempo, le inibitorie scelbiane che, evidentemente, erano troppo in contrasto con gli interessi delle case di produzione e distribuzione americane. E non solo di quelle: a modo suo, il flipper aveva assunto il ruolo di oggetto-cult (come avverrà per il juke-box) della filmografia statunitense e, quindi, provvedimenti troppo rigidi avrebbero danneggiato alcuni aspetti degli stereotipi della cultura giovanile che gli USA andavano proponendo nei Paesi occidentali. Del resto, con la scusa del (potenziale) azzardo (con l'apparecchio), del divieto di ripetizione della partita non potevano certo lagnarsi gestori di locali e circoli, che ne ricavavano maggior guadagno, fermo restando che le scommesse in denaro (tra persona e persona!) potevano egualmente operarsi *indipendentemente* dalla macchina e con la stessa discrezione delle sale da biliardo o della penombra delle bische e delle osterie.
Meccanismi pressoché identici si affermano a seguito delle campagne contro i videogiochi: nel 1986 il Parlamento vara la l. 904, il cui unico obiettivo concreto è quello di "aggiornare" la lista dei giochi automatici disciplinati dalla l. 507/65, inserendovi i videogiochi e, con il medesimo pretesto di vent'anni prima, combattendo i pericoli dell'azzardo (sempre con la macchina, seppur, ora, elettronica) attraverso la limitazione della ripetizione della partita a sole tre volte (!).
Ora, va detto con chiarezza, che videogiochi e gioco d'azzardo sono *due realtà totalmente distinte* e non altera certo questa distinzione il fatto che esistano programmi di gioco elettronico – i famigerati "video-poker" – perseguibili, in base alle già vigenti norme (del Codice penale, del Testo Unico Leggi di Pubblica Sicurezza, ecc.), *quando* e *se* vengano utilizzati a quegli scopi. Viceversa, l'aver preteso di varare *leggi speciali* (che si aggiungono a quelle preesistenti creando, tra l'altro, un caos interpretativo spesso irrisolvibile), da estendere *a tutti i tipi di videogioco*, anche i più innocui e bambineschi, è indicativo che, ancora una volta, nei mirini dei censori vi fosse il gioco elettronico in sé, evidentemente, ancora riguardato con i parametri scelbiani.
Alle medesime finalità repressive doveva, altresì, corrispondere l'altra assurdità, costituita dal vietare l'ingresso in sala-giochi ai minori degli anni 14, cioè ad una delle fasce d'età maggiormente interessate al gioco elettronico. Giova, in proposito, osservare che questa limitazione è ricalcata pedissequamente sul parallelo divieto di accedere a sale cinematografiche ove si proiettino pellicole con scene di sesso più o meno esplicito e che da 20 anni, rappresenta l'unico (l'ultimo) sbarra-

mento censorio, posta la scomparsa delle altre, vecchie inibizioni dei 16 e dei 18 anni (salvo qualche cinema "a luci rosse"). Ciò vuol dire che, nella mente del Legislatore italiano (in corso il Terzo Millennio!), giocare con i marzianini ed i campionati di calcio virtuale possiede la stessa valenza "perturbante" della sequenza erotica (ripetasi, anche esplicita, purché appartenente ad un film non confinato nei locali "specializzati") e simili. Senza contare, poi, la marchiana contraddizione del non imporre identiche prescrizioni (né si potrebbe, invero!) all'accesso a bar dove vi siano anche videogiochi e, ancor peggio, a luna park (per tutti e *per bambini in particolare*: i "baby places") nei quali, non soltanto l'accesso è perfettamente libero a chiunque, ma gli stessi videogiochi, sottoposti a restrizioni in altri siti, sono ivi pienamente fruibili, persino quando consentano la vincita di oggetti, giocattoli o punti per ottenere altri gettoni rigiocabili.
Naturalmente, però, e malgrado la compiacenza del Legislatore e dei poteri costituiti, le crociate degli Anni '70 e '80 hanno presto recepito l'inadeguatezza e l'anacronismo delle argomentazioni adottate, a suo tempo, contro il flipper. Le sole indignazioni avverso lo "smanettamento" ed i pericoli di devianze per i frequentatori di sale-giochi (sfuggenti al controllo dei genitori, esposti a perversioni di vario genere, ecc.), erano destinati a reggere ben poco o, addirittura, a cadere nel ridicolo non appena qualcuno avesse richiamato l'attenzione sulle condizioni generali dell'organizzazione sociale e sulle vere cause, dinamiche e forme delle condotte devianti, adulte o minorili che fossero. Anche i tentativi di accreditare la tesi della sala-giochi come probabile luogo di spaccio di droga, naufragarono rapidamente, sia per l'insignificante casistica di episodi consimili, sia per la ben più elevata percentuale di vendita/scambio di stupefacenti in discoteche, ritrovi e, soprattutto, nella veneratissima Scuola!
Come frequentemente avviene, allora, la Reazione Sociale al videogioco ha assunto le più asettiche (ma non meno bieche) vesti (o, meglio, i camici) della *medicalizzazione* che, in ossequio alla consegna che "i videogiochi fanno male", è partita dall'allarme per il "polso del videogiocatore" (una sottospecie del ginocchio della lavandaia o del crampo dello scrittore) per intessere una trama di patologie organiche, ricavata da quadri clinici adattati all'uso/abuso dei videogames.
Di questi campionari (o, come s'è già accennato, stupidari) di neosindromi da videogioco esistono, ormai, ampie trattazioni che, soprattutto in epoche più recenti, ne hanno impietosamente dimostrato l'inattendibilità scientifica per non parlare, poi, della generalizzata scorrettezza metodologica (e rappresentativa) di erigere a dato epidemiologico eventi episodici o sintomatologie determinate da patologie preesistenti. Pertanto, dal "boom" dell'epilessia da videogioco e degli

svenimenti di adolescenti, ai presunti danni neurologici, visivi, gastrointestinali, ecc., le "scoperte" in questione appaiono talmente screditate e strumentali da non meritare, persino, ulteriori discettazioni. Resterebbe solo da accertare e spiegare – salvo, forse, la ricerca di occasionali notorietà o di connivenze e complicità ben poco "epistemiche" – le motivazioni reali che possono aver indotto intere schiere di qualificati professionisti, luminari e direttori di cattedre ed istituti, a prestarsi a siffatte imprese di chiara matrice speculativa. Probabilmente, la suggestione, esercitata su certe lobbies mediche, dell'aver finalmente trovato un terreno utilizzabile per riabilitare (ed autoriabilitarsi) vecchi modelli nosologici, anch'essi posti in crisi dalle correnti umanistiche della medicina democratica, originatesi a seguito dell'ondata libertaria degli Anni '70, era troppo forte per rinunciare ad inserirsi in quel "dibattito". E non senza qualche affannosa resipiscenza, come nel caso di quel primario neuropsichiatra di Trento, P. De Marco, il quale si affrettò a smentire di aver sostenuto, durante un convegno, tenutosi a Belluno il 25.5.1984, sui danni da videogioco, l'esistenza di un nesso eziologico certo fra epilessia ed uso di videogames. Dopo di che, non fu più invitato ad analoghi simposi...

Ma, indubbiamente, il primato degli stupidari in fatto di interpretazioni e disturbi da videogioco appartiene a quella plétora di psicologi clinici, psicologi dell'infanzia (età evolutiva), psicoanalisti, pedagogisti, "fiabologi", criminologi, simbolisti e letterati che fecero la loro (effimera) fortuna attorno a due assiomi-chiave: "il videogioco uccide la fantasia" e "il videogioco crea (o porta alla) solitudine".

Ora, è di ogni evidenza – e gli psicologi clinici lo sanno fin troppo bene! – che, con il termine "fantasia", si designano entità (ed insiemi di entità) talmente complesse e composite da non rendersi certo vulnerabili o condizionabili dalla discesa di un po' di marzianini incattiviti o dal percorso che deve seguire il Cavaliere per liberare la Dama. Perché, allora, esponenti di discipline serie (o sedicenti tali) che, da tempo, arrivano a contestare (e giustamente!) l'unitarietà ed il convenzionalismo di referenti come l'Intelligenza o l'Inconscio, pretendono poi di banalizzare entità e referenti egualmente importanti, solo per giustificare la loro avversione al videogioco? E, poi, ad esempio, è proprio certo che le "fiabe", di cui si avrebbe tanta nostalgia per il potenziale "fantasioso" che possono suscitare nei bambini, siano immuni all'ingerenza di fattori non precisamente pedagogici se, almeno, "Pinocchio" è un messaggio massonico e l'autore di "Alice" era in odore di pedofilia? Ed anche sull'attendibilità dell'accusa di solitudine (o, più tecnicamente "solipsismo"), indotta da un rapporto esclusivo giocatore-macchina, esistono molte riserve: numerosissimi giochi tradizionali sono stati "solitari" (dai soldatini, miniaturizzati antropomorfi proprio

per surrogare persone vere, alle bambole, con gli stessi scopi e ruoli opposti, dalle costruzioni con mezzi di legno o mattoncini "Lego" al meccano e simili). Eppure, nessuno ha mai avuto alcunché da eccepirvi e, men che mai, essi sono divenuti oggetto di analisi psicologiche o psicoanalitiche.

Mass-mediologi e semiologi non sono stati da meno: ad. es., Abruzzese, esaminando (nell'82) i vari generi di VG, arrivava alla perspicace (!) conclusione che il "Pong" rappresentasse un conflitto dualistico, mentre il gioco del muretto, con i mattoni da eliminare, evidenziava un conflitto contro una cosa compatta (!); Raoul Alvarez vedeva nel videogioco un "luogo di rappresentazione simbolica" (!); Servadio (1982) vi scorgeva la "felice confluenza fra noto e ignoto, tra casualità e ragionamento". Poi, per F. Barbano, "la macchina si umanizza e l'uomo si fa macchina" (1982); sempre Abruzzese, nel 1982, al convegno della Sapar-Agis "Incontro con i videogiochi", tiene una relazione dal titolo "Giochi elettronici e consumo spettacolare"; O. Calabrese, semiologo, nel 1983 arriva a scoprire che nel videogioco v'è uno sdoppiamento (?) poiché il gioco è "attivo" ed il giocatore è, nello stesso tempo, protagonista e spettatore, ponendosi a rischio di scissione (schizofrenica) della personalità; F. Alberoni rimane sul generico quando, nell'83 asserisce che i videogiochi sono "un prezioso allenamento mentale"; per M. Bernardi (1983), i videogiochi non sono pericolosi ma portano ad una "fuga dalla realtà". Il florilegio di ovvietà potrebbe continuare all'infinito, tanto furono numerose e variopinte le icastiche opinioni raccolte dalla stampa degli Anni '80. Per puro inciso, va ricordato che, per moltissimi anni, la cassa di risonanza di tali exploit è stata, in Italia, la stampa locale: dalle varie rassegne (una delle più cospicue e dettagliate si trova presso gli archivi della Sapar-Agis) che raccolgono inchieste, interviste e contributi in materia, si ricava come, a cospetto di una scarsa attenzione dei quotidiani a grande diffusione, i temi dei videogiochi riempivano cronache e terze pagine di giornali (del Nord e del Sud, pariteticamente) appartenenti, in larga maggioranza, a singole province.

Evidentemente, l'innovazione tecnoludica rappresentava una questione più avvertita dalle realtà territoriali che a livello nazionale anche se, poi, il divario era colmato dai periodici (v. "Europeo", "Panorama", "Espresso", "Il Settimanale", ecc.) sui quali, a turno, non mancavano quasi mai pareri e citazioni di tal fatta.

Infine: la Crisi Annunciata, ovvero a conclusione degli scenari apocalittico-epidemiologici, l'immancabile certezza circa l'imminente esaurimento spontaneo del fenomeno per noia, consunzione e quant'altro. Praticamente, dal biennio 1982-'84, si susseguono incessantemente i proclami sulla "morte del videogioco" in coincidenza con il

suo... apogeo, come testimoniato dai computi annuali in ordine alla spesa per il divertimento, specificamente elettronico, degli italiani. Per di più, all'espansione dei giochi "da sala" inizia ad affiancarsi la diffusione dei videogiochi "domestici" (il fatturato Usa del 1982 è di ben 5 miliardi di dollari, il doppio dei ricavati dell'industria cinematografica e discografica, assieme) che coinciderà, ovviamente, con l'avvento dell'home computer. Ad onta (ed a dispetto) dei "videocrisologi", il declino reale del fenomeno si verificherà quasi dieci anni dopo. Naturalmente, questi dati restano relativi al contesto italiano, cioè vanno considerati con un buon margine di specificità (ed anche una buona dose di forza d'inerzia, in un mercato totalmente dipendente dalle importazioni), rispetto alle vicende delle industrie americane e giapponesi che, effettivamente, registrano alti e bassi o veri crolli di determinate imprese come durante il "Big Crunch" (1983) o, ancor prima (addirittura nel 1977!), in conseguenza di fattori concorrenziali (l'abusiva riproduzione di "Pong", ai primordi, la guerra tra la Atari e la Nintendo giapponese, ecc.). O di flop tecnologici (lo scooter-triciclo elettrico, "C5", di Sinclair nell'85, la console 3DO di T. Hawkins e l'Atari Jaguar, nel '94, la bicicletta di Sinclair nel '92, o l'insuccesso delle Realtà Virtuali) e, persino, di crisi dovute ai sequestri di certi programmi ("Custer's Revenge", contenente lo stupro di un'indiana, o il celeberrimo "Mortal Kombat") che hanno provocato (o concorso ad accelerare" l'uscita dal mercato di interi comparti della produzione. Ma si tratta di un'altra Storia.

Obiettivi e funzioni Il secondo modello strategico del Nuovo Ordine di fine secolo, che ha giocato sulla tecnoludicità e, più latamente, sulla computerizzazione degli assetti sociali e produttivi, le sue migliori carte, ha finito per fagocitare, tanto le sacche di resistenza ideologiche, per lo più convertitesi (specie dopo l'89!) alla convivenza, a dir poco, con l'informatica e le sue strutture cognitive, quanto i "recuperi" ed i velleitarismi d'"ancient régime" dianzi ricordati.
A questo punto, potrebbero enuclearsi alcuni spunti di riflessione per la ricostruzione di una storia (italiana) del videogioco che, ad onor del vero, sembra ancora tutta da scrivere, segnatamente per la funzione (o *le* funzioni) che l'elettronica da intrattenimento (nella sua più ampia accezione) possa aver svolto, nel corso e nei confronti, del mutamento complessivo che ha investito il contesto europeo portandolo al web ed alla globalizzazione.
Ora, è indubbio che il videogioco – in applicazione del vecchio precetto dell'"imparare giocando" – abbia assunto il ruolo primario di apripista per l'uso di massa del computer rivolgendosi, peraltro, a delle fasce generazionali più facilmente educabili alla futura tecnologia

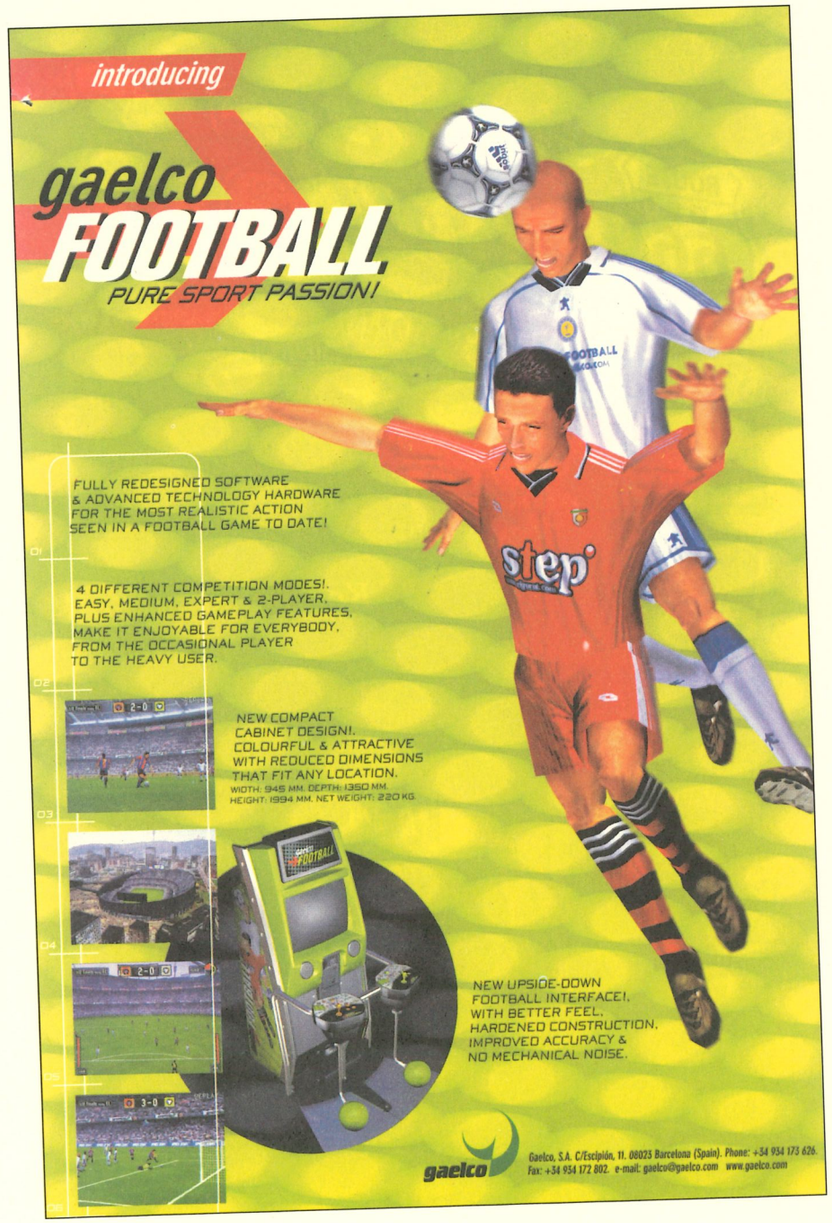
ed operando per un arco temporale più che sufficiente a preparare didatticamente quelle fasce all'avvento dell'home computer. Appartiene chiaramente alla dimensione logica delle presupposizioni o del calcolo delle probabilità, ma l'ipotesi secondo la quale senza il "parente scemo" (R. Albini: "La generazione del joystick", in *'Play'*, op. cit., pg. 77) della famiglia informatica, il computer, il word processor e la pratica con gli algoritmi non avrebbe avuto una così rapida penetrazione, è più che credibile, soprattutto in contesti culturali blindati come quello italiano. E, già da questo profilo diacronico, il videogioco dimostra ampiamente di non aver nulla in comune con presunti predecessori ed omologhi, primo fra tutti il flipper, salvo il contatto con la macchina (presente anche nell'uso di un giocattolo a molla!) e la dinamica riflessologica (che si stimola anche nel gioco del calcio o nel ping-pong da tavolo), destituendo di ogni valore qualunque possibile analogia con fenomeni passati, fiabologia e yo-yo compresi!
La seconda – ma sarebbe assai più opportuno considerarla primaria – proprietà dei videogiochi è stata proprio (e contro tutti i detrattori di maniera) quella *educativa*, sia nella veste dell'ammaestramento/addomesticamento, sia in quella dell'indottrinamento, in ordine ai contenuti ed ai messaggi che il medium era progressivamente reso idoneo ad inviare.
Come esattamente notava E. Cadelo, nel 1982, il videogioco impone nelle regole indiscutibili (è, figurativamente, l'arbitro di sé stesso!) che vanno dall'organizzazione del tempo alla scansione e strutturazione dello spazio.
Conseguentemente, la negoziazione e, ancor meno, la contestazione di quelle regole è ontologicamente impossibile e, così, esse finiscono per dar luogo a dei Codici che, da percettivi, divengono comportamentali. Se si confrontano questi modelli di interazione con le teorizzazioni libertarie di appena pochi anni prima, può ben comprendersi il salto qualitativo determinato dal "parente scemo" informatico verso pattern culturali che della negazione delle regole avevano fatto la loro stessa ragion d'essere. E si comprende, altresì, il peso dell'intuizione di aver puntato su quelle particolari fasce generazionali, ideologicamente non coinvolte ed ancor meno educabili da parte di genitori (che, magari provenivano "biologicamente" dall'esperienza della contestazione giovanile) ormai incapaci a trasmettere loro istanze alternative. Da questo punto di vista (e con le solite, dovute cautele), non è esagerato scorgere, nelle vicende del "bambino tecnologico" e nella formazione delle nuove soggettività "computerizzate", i segni di cesure e divari generazionali ancor più netti di quelli avvenuti nelle fasi storiche precedenti (Anni '50 e '60), malgrado queste si caratterizzassero per la molta platealità dei contrasti fra i genitori (conservatori) ed

i figli (contestatori). E da qui, ovvero dalla sensazione di trovarsi a cospetto di fenomeni inediti, di linguaggi e codici comunicativi complessi, ben diversi dalla gergalità adolescenziale, pur particolare ma riconducibile, comunque, a costrutti semantici d'uso comune, che nasce la paura dell'innovazione tecnoludica che, poi, si traduce nelle accuse di solitudine, di isolamento, di videomania, ecc. E, quando dalla salagiochi il videogame entrerà all'interno stesso dell'habitat domestico, le migliori capacità manipolatorie degli schemi di gioco, da parte dei minori rispetto ai genitori, accentueranno tale disagio, solo parzialmente compensato dall'utilità di disporre di "balie elettroniche".
Ma il videogioco, man mano che procede nella sua evoluzione e sviluppa le sue capacità di "radicamento" nelle realtà socioculturali dei rispettivi bacini di utenza, dispiega anche altre funzioni. Intanto, proprio in ragione della sua caratteristica di "vincere sempre" che si aggiunge e si compendia ai codici di strutturazione regolativa della dimensione spazio-temporale anzidetta – esso determina un campo di tensione praticamente costante spostando sempre in avanti il livello di difficoltà (e di competitività) con il giocatore e le sue attitudini o abilità. Di fatto, ciò costituisce la perfetta riproduzione (in scala e nella simulazione ludica) del mito e della consegna ideologica del self-made-man il cui stereotipo si definisce, non soltanto come il dogma dell'affidarsi unicamente alle proprie forze e capacità, ma soprattutto come stimolo ed impulso a conseguire risultati progressivamente maggiori senza giungere mai alla meta definitiva ed intrinsecamente inerte. La metafora della scalata sociale che si fa sempre più ardua ma, nel contempo, implica (ed impone) una sempre maggiore conoscenza ed adesione alla disciplina delle regole di gioco (e di condotta), trova così la sua più palese ed estrema connotazione. Non solo, il mancato conseguimento di mete e vittorie definitive innesca fisiologicamente un meccanismo di imprinting, per cui l'elaborazione di soluzioni strategiche per "battere la macchina" vanno al di là (ed al di fuori) delle fasi materiali di gioco ed attivano processualità cognitive da solving-problem praticamente indeterminate. Secondo l'opinione di alcuni studiosi del comportamento, questo tipo di "rimuginamento" (per usare un'espressione dequalificante in voga all'epoca) altro non sarebbe se non la risposta dell'agire con *decisioni per fasi successive* rispetto alle *decisioni simultanee* imposte dalla macchina. E vi fu anche chi, come R. Scheldrake, formulò una teoria, detta del *campo morfogenetico*", per cui un comportamento ripetuto molte volte azionerebbe campi di risonanza allo spazio ed al tempo generativi di risposte autonome, ovvero automatiche allo stimolo esterno. Orbene, sia la teoria della simultaneità che quella del "campo", sono facilmente imputabili di meccanicismo: lo stesso Sheldrake ammise di aver desunto queste ipotesi dal-

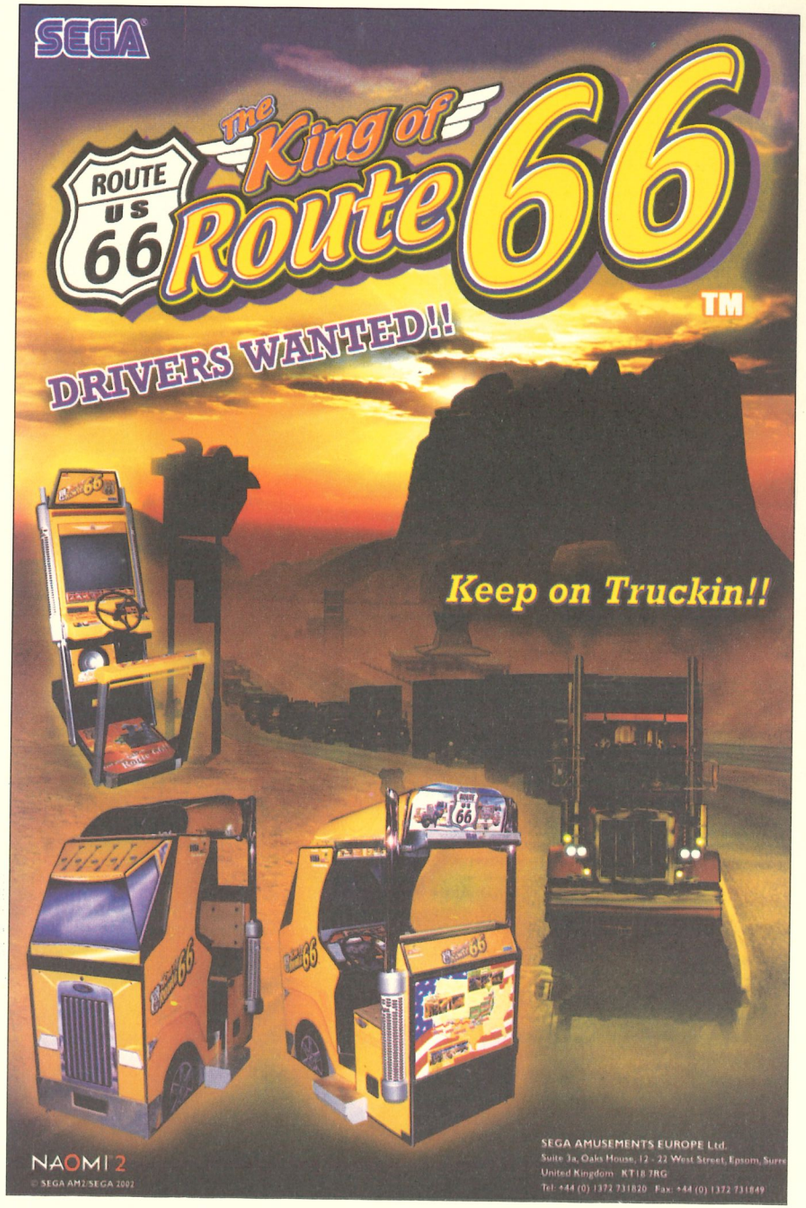
I touch-screen Photo Play Funworld si ispirano ai concetti: no-violence, no-sex

Tre dei migliori apparecchi Konami in circolazione: Mocap Boxing, Thrill Drive 2 e Silent Scope Ex

Gaelco Football, il più realistico dei simulatori di calcio



Il mastodontico camion Route 66 dotato dell'innovativa radiotrasmittente



la chimica dei cristalli e da certi processi biologici, con la conseguenza che le sue osservazioni assomigliano molto alla baggianata della "memoria dell'acqua" di vari anni or sono.
Quanto alla simultaneità, il meno che può dirsi è che essa… non esiste, poiché, in qualsivoglia relazione dinamica *stimolo-risposta*, anche la più veloce, permane la sequenzialità temporale tra di loro. Che, poi, vuoi con gli arcades (giochi con prevalenza dell'azione sul pensiero) o con altre tipologie di videogames l'accelerazione delle risposte, imposte dal modulo di gioco, determinasse una diversa strutturazione dei processi decisionali del soggetto, non altera certo lo schema ordinario dell'azione-reazione formulato, può dirsi da sempre, dalla psicologia sociale.
Semmai, proprio dall'analisi delle opzioni e preferenze del pubblico italiano nei riguardi delle varie generazioni di videogames succedutesi in un segmento cronologico che copre circa quindici anni, potrebbero ricavarsi diversi dati inerenti la qualità e le forme, sia dei processi di proiezione/identificazione fra giocatore e programma, sia di quelli *partecipativi* alle immagini ed alle "storie" (o alle situazioni) rappresentate nei videogame. E ciò, può farsi anche per esclusione, ovvero partendo dalle tipologie degli insuccessi commerciali dei programmi di software ludico importati in Italia. Così, ad esempio, diversamente dall'entusiasmo che riscosse in molte altre realtà locali, il cartoon "Dragon's Lair", ebbe una vita piuttosto effimera. In quel caso, la *sequenzialità*, più accentuata rispetto ad altri videogames, tant'è che il programma si svolgeva, in gran parte, con proprie coordinate e l'intervento attivo del giocatore ne risultava comunque ridotto, in breve costituì un fattore di disaffezione, malgrado l'alta definizione della grafica e la soggettività ambientale, segnatamente in una fase in cui il fantasy spopolava. In eguale misura, videogiochi troppo partecipativi, quali il film interattivo – usufruente dell'applicazione di tecnologie avanzate (all'epoca) come il laser – o le stesse Realtà Virtuali, il cui carattere saliente era costituito nell'immersione (la full immersion) nel set di gioco, furono dei flop giganteschi. Evidentemente, lo schema dell'arcade o del videogame che manteneva, bene o male, un certo equilibrio fra l'identità del programma e l'identità del giocatore, restava (ed è restato) prioritario nel gusto e nelle componenti maggioritarie dell'utenza. Ciò spiegherebbe anche la scarsissima recezione dei giochi di tipo erotico (o, tout court, pornografico), per molti versi sorprendente se confrontata con gli alti livelli di consumo di materiale iconografico, filmico, ecc. contemporaneo. Infatti, mentre la fruizione pornografica è sostanzialmente contemplativa ed i relativi investimenti pulsionali (le "fantasie") si svolgono in altre sfere della struttura psicologica individuale, l'"attività" nella sequenza di gioco, imposta

all'utente, finiva per contrastare con l'esposizione recettiva (o, se si preferisce, passiva) dello spettacolo, dell'inquadratura di dettaglio, dell'atteggiamento e dei gesti dei protagonisti, ecc., che formano la base informativa di quella fruizione medesima.
Ma nella storia del videogioco si evidenziano altri aspetti non meno rilevanti: esauritasi la fase più pioneristica ed impersonale ove le immagini erano costituite da oggetti stilizzati o mostriciattoli irreali, assai presto i set di gioco hanno proposto storie conformi a ben precise scelte di campo. Gli avversari hanno, in tal modo, iniziato ad acquisire le sembianze dei feddayn, del vietnamita, dell'arabo e del rivoluzionario sudamericano, mentre le strumentazioni offensive/difensive messe a disposizione del giocatore riproducevano esattamente gli arsenali dell'armamento statunitense. In questa prospettiva, in tempi non troppo lunghi, il videogioco non soltanto ha sdoganato la Guerra ed i suoi simboli – oggetto, negli anni precedenti, di ripudio collettivo al punto da proibirsi l'ulteriore produzione di soldatini, tank in miniatura ed armi-giocattolo! – ma ha riabilitato, nelle forme più pedisseque ed acritiche, i punti-cardine della politica americana, nullificando (o tentando di cancellare) le prese di posizione dei movimenti giovanili, pacifisti ed anti-imperialisti, sia al tempo del conflitto vietnamita, sia per tutti gli anni '70. Addirittura, alcuni videogiochi sono stati appositamente muniti di fasi "morte" (magari per evitare che il giocatore spari contro Entità Buone!) in cui, per alcuni secondi, il Presidente degli Stati Uniti si congratula con il "vincitore", il liberatore degli ostaggi (dai dirottatori cubani) o lo sterminatore di palestinesi.
Non è dato saperlo, ma sarebbe stato molto interessante conoscere il parere dei semiologi o dei psico-pedagogisti su tali profili.

Nicola Coco

NOTE

([1]) Storicamente e filosoficamente, la "questione delle macchine" ha rappresentato uno dei profili più dibattuti dell'analisi marxiana al capitalismo industriale. Ciò è evidenziato dallo stretto collegamento – nel processo evolutivo della fabbrica – tra le vicende della divisione del lavoro e le strategie delle classi lavoratrici per superarne (o abbatterne) la stessa logica strutturale, come testimoniano le numerosissime parti del "Capitale" dei "Manoscritti economico-filosofici del 1844" e di altre opere, come la "Miseria della filosofia" che Marx vi dedica con comprensibile insistenza.
Nondimeno, se per molti aspetti le macchine vengono valutate in funzione del loro contributo determinante ad una liberazione dalla schiavitù del lavoro e, tutto sommato, in qualità di componente del progresso delle forze produttive, sotto altri profili l'eredità delle lotte luddiste (la diffidenza verso le macchine come fattore antagonista all'occupazione, estremizzata nella distruzione materiale dei telai e dei congegni della prima industria manifatturiera) ha esercitato una sorta di minaccia ideologica immanente su ogni concezione ottimistica del macchinismo e dell'automazione. Non stupisce, quindi, che ben prima della rivoluzione informatica e, naturalmente, nelle fasi iniziali di quella, siano riaffiorate vecchie e nuove forme di analisi (e di denuncia) degli effetti devastanti delle macchine (ora elettroniche) sul mercato del lavoro che, probabilmente, erano stati accantonati dal pensiero marxista del primo Novecento nell'ambito di un'accentuazione "palingenetica" (la "grande liberazione finale") di quella che avrebbe dovuto essere la società futura, senza classi, senza divisione del lavoro e senza il lavoro manuale. Del resto, lo stesso Marx aveva doviziosamente segnalato i rischi dell'utilizzo della macchina, ove il sistema della fabbrica e della divisione del lavoro non avesse subito trasformazioni radicali, sia in termini di disumanizzazione del lavoratore (divenuto "appendice della macchina"), sia, addirittura, come strumento di controllo e repressione dell'insubordinazione operaia (*"Il Capitale"*, libro I, pg. 480, ediz. Editori Riuniti, Roma; v. anche A. De Palma: *"Le macchine e l'industria da Smith a Marx"*, Einaudi, Torino, 1971).

([2]) In una parte dei "Quaderni del carcere", Gramsci sviluppa un'incisiva critica all'ideologia della divisione del lavoro di Taylor che, attraverso la meccanizzazione del lavoratore, trova nel modello della fabbrica, ideato da Ford per l'industria automobilistica, il suo compimento ma, nel contempo, il suo potenziale processo di disgregazione. Queste osservazioni, compendiate in un capitolo intitolato *"Americanismo e fordismo"* (Universale Economica, Milano, 1950), hanno, infatti, il pregio di portare al di fuori del "recinto" chiuso della fabbrica l'analisi marxiana, per affrontare il ruolo dei meccanismi della produzione nel più ampio sistema economico e politico-istituzionale di uno Stato che si fa, esso stesso, Azienda. Ovviamente, il terreno più fertile dell'indagine gramsciana è costituito dagli USA, culla del fordismo (e, oggi, del post-fordismo) nella sua versione totalizzante, al punto da consentire un attendibile parallelo fra le conseguenze estreme della razionalizzazione del lavoro e la militarizzazione della vita civile e produttiva dei coevi regimi autoritari europei degli Anni '30.

([3]) A tutt'oggi, la fase storica che abbraccia la fine degli Anni '70 e la prima metà degli '80, rimane una sorta di scatola nera per quanto attiene alle vicende (personali o di schieramento) dell'intellighenzia italiana di matrice progressista. Che si parli, genericamente (e superficialmente) di "disorientamento", di "caduta delle aspettative", di contraddizioni esplose in coincidenza della radicalizzazione dello scontro ideologico, è comunque innegabile che le spinte culturali verso un cambiamento della società e dei referenti politici fino a quel momento egemoni, abbiano subito dei contraccolpi dai quali non si riprenderanno più, quantomeno in termini di progettualità. Tant'è che, quando si arriverà a Tangentopoli ed a quell'altro "nodo storico" della liquidazione (peraltro, più apparente che reale) della vecchia classe di governo, non vi sarà in campo alcuna forza innovativa credibile ed omogenea in grado di raccogliere ed attuare le pregresse istanze sociali e libertarie.

([4]) Anche per quanto riguarda le fasi salienti dell'automazione industriale (provocatoriamente indicata come *"robottizzazione"*, dove il termine in questione veniva allargato a ricomprendere anche l'uomo-lavoratore trasformato in automa, senz'anima ed ormai incapace di sopravvivere al di fuori dell'iperdipendenza dalla macchina), si è registrato, in definitiva, un lungo vuoto di analisi (tempestive), sociologiche e socioeconomiche su quel che stava accadendo. Non può meravigliare, allora, più di tanto che quei processi e quelle mutazioni, che dovevano condurre ad una versione totalmente inedita dei rapporti di produzione e dello stesso conflitto sociale, non abbiano avuto alcuna seria verifica o alcuna convincente opposizione, almeno per gli effetti che di lì a poco (e rapidamente) avrebbe provocato.

([5]) Questa espressione, comunemente usata per definire il sonno indotto dalla somministrazione di psicofarmaci e sovente riutilizzata a denunciare i (troppi) silenzi e dei balbettamenti della sociologia italiana nei confronti dei fenomeni riassunti sotto l'etichetta di "rivoluzione telematica", appare certamente suggestiva ma, a sua volta, mistificatoria giacché alluderebbe solo ad un "sopore" della ricerca scientifica laddove esistono ampie prove di reciproche connivenze fra mondo accademico e mondo industriale per "normalizzare" eventuali istanze eccessivamente critiche.

([6]) Il concetto-slogan di Melting-Pot, ovvero Grande Crogiuolo, all'interno del quale fondere le diversità (etniche, religiose, culturali, ecc.) di provenienza dei ceppi e gruppi componenti la Libera Nazione statunitense, versa attualmente in forte crisi di significati. E si tratta, peraltro, di una crisi ben antecedente all'11 settembre 2001, all'insorgere del fondamentalismo islamico ed all'apparizione di, più o meno contingenti, emergenze internazionali. In realtà, fratture interne come quelle registrate nelle ultime elezioni presidenziali (forse, per la prima volta, con un Paese diviso esattamente a metà) ed estremismi religiosi (o settari) sempre più aggressivi, minano alle sue stesse basi la visione cosmopolitica del Grande Crogiuolo trasformandone la rappresentazione in un (irreale) fantasyland o, più crudamente, in un re di cartapesta.
A questo punto, diverrebbe assai stimolante rileggere Weber ed il suo "Spirito del Capitalismo", generato dal calvinismo e dalla tradizione di (vera o falsa) tolleranza dei Padri Pellegrini, per confrontarlo con le vicende della Globalizzazione e delle sue ricadute in termini di conflitti... post-moderni.

Glossario

Per una migliore comprensione del testo, riportiamo le definizioni dei principali termini tecnici adottati.

3D	grafica tridimensionale
arcade	sala giochi, da non confondere con il circolo ricreativo, che ha un regime autorizzatorio diverso
AWP	Amusement With Prize, apparecchio a carattere aleatorio che concede premi in denaro
beat'em up	vedi picchiaduro
bonus	elementi che si acquisiscono colpendo particolari bersagli ed incrementano il punteggio o la forza, o danno una vita
boss	il cosiddetto "mostro" che si incontra alla fine di un livello
cabinet	il cosiddetto "cassone" che alloggia il videogioco
cassone	vedi cabinet
checkpoint	traguardo intermedio (soprattutto nei driving) che assegna bonus di vario tipo
clone	a differenza delle "copie" è un gioo che riprende il gameplay di altri, con scenari e feactures diversi
clone autorizzato	utilizziamo questo termine per identificare i giochi nati da "modifiche" autorizzate dal titolare della licenza originaria

coin-op(erated)	apparecchi funzionanti a gettone
console	Termine inglese (per questo con una sola "elle") che definisce apparecchiature tipo Playstations
countertop	apparecchio di dimensioni ridotte, installabile su banco
dedicated	apparecchio creato per un gioco specifico
driving	giochi di guida (sinteticamente definiti "guide")
energy	in certi casi, la vita è divisa in un certo numero di unità, indicate dalla barra energy
features	gli elementi caratteristici del gioco
fighting/fighter	altri modi per definire i piacchiaduro
Fec	family entertainment center, estensione del concetto di sala giochi
full-motion	simulatore di guida o altro in cui l'intero cabinet si muove seguendo i comandi del giocatore
gungame	altro modo per definire gli shooting
gameplay	termine che riassume la gamma delle funzioni del gioco e delle features, e che si configura anche come estensione del concetto di "regolamento" del gioco stesso
guide	vedi driving
hardware	tutti i componenti tangibili del videogioco
hit	gioco di grande successo
joystick	manopola direzionale a 4 o 8 vie
kit	tutta la componentistica di un gioco, assemblabile su cabinet universali

labyrinth	genere di gioco composto da labirinti (tipo PacMan)
level	livello di gioco, suddiviso in vari stages
link	collegamento fra due postazioni di gioco
multigame	software provvisto di più giochi indipendenti
networking	link fra postazioni di gioco installate in vari locali; opzione del menu proposto da un videogioco prima dell'avvio
paddle	letteralmente "paletta", ovvero il respingente a forma rettangolare che caratterizza molti videogiochi
pcb	altro modo per definire gli apparecchi upright
(penny) arcade	apparecchi da intrattenimento da sala
piattaforma	la scheda madre del videogioco
picchiaduro	giochi di lotta tipo Street Fighters
platform	genere di gioco in cui il soggetto sale e scende da varie piattaforme (tipo Donkey Kong)
power-up	bonus speciali che incrementano le capacità del soggetto comandato dal giocatore
prontoscheda	cabinet universale
puzzle	gioco strategico a riempimento di settori (tipo Tetris)
sala giochi	vedi arcade
scrolling	scorrimento del video durante l'azione di gioco
sequel	gioco che fa parte di una saga, ispirandosi al suo predecessore (ad es. Street Fighter II è sequel di Street Fighter

shoot'em up	vedi sparatutto
shooter	vedi sparatutto
shooting	videogioco dotato di interfaccia fucile/mitraglietta
simulatore	apparecchio dedicated dotato di particolari effetti che aumentano il realismo del gioco
smanettamento	azionamento del joystick alla massima velocità, necessario per giochi tipo gare di atletica
software	il programma del gioco
sparatutto	tutti i tipi di battaglie, comprese quelle spaziali
stage	comunemente tradotto in quadro, è la fase di un livello
storyboard	la trama del gioco
SWP	Skill With Priza, apparecchio di abilità prevalente che concede premi in denaro
touch-screen	videogioco con schermo tattile
track-ball	comando a forma sferica, che sostituisce il joystick
update	aggiornamento software
upgrade	aggiornamento hardware-software
upright	vedi cassone
vite	tentativi a disposizione del giocatore (solitamente 3) in una partita

Avvertenza. Nell'utilizzo di termini anglofoni di uso comune, non è da ritenersi un errore il mancato utilizzo della "S" finale per indicare il plurale. Pertanto, scriviamo "i game" e non "i games" per definire i giochi. Per omogeneità, abbiamo trascurato la "S" anche nel plurale di termini meno conosciuti, ad es. feature.

Bibliografia essenziale

AA.VV. – Automat, Rivista italiana dell'Automatico, Sapar-Agis, Roma, 1972, 1973, 1974, 1975, 1976, 1977, 1978, 1979, 1980, 1981, 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, n.1-2, 3-4, 5, 6-7, 2002

AA.VV. –"Dictionary of computing", Oxford Univ. Press, Oxford, 1996 (4° edizione)

AA.VV. –"Lezioni di Gioco-Manuale di Istruzioni", Craiat-Università di Firenze, 1997

AA.VV –"Play: il mondo dei videogiochi", Libriinfo, Roma, 2002

AA.VV. –"Videogames, incontro coi Videogiochi", Basaia, Roma, 1983

AA.VV. –"Videogames e flipper tra gioco e comunicazione", Sapar-Agis, Roma, 1986

AA.VV. –"Videogiochi, flipper, arte e immagini", Sapar-Agis, Roma, 1986

AA.VV –"Videogiochi e apprendimento", Sapar-Agis, Roma, 1988

BITTANTI M. –"L'innovazione tecnoludica", Jackson Libri, Milano, 1999

CAPITTA C. –"Il manuale dei videogames", Anthropos, Roma, 1984

CARLÀ F. –"Space Invades", Castlevecchi, Roma, 1997

CERIGIONI M. –" L'Enada ha 25 anni ", Sapar-Agis, Roma, 1997

COCO N. –"...E sullo schermo apparve un codice", Ediz. Seam, Roma, 1996

COCO N. –"Dal videogame alle realtà virtuali: crisi del modello interattivo?", Lo Psicologo, 1, 1992

HERZ J.C. –"Joystick Nation", Abacus, London, 1995

NEGROPONTE N. –"Essere digitali", Sperling&Kupfer, Milano, 1996

ROSSI F. –"Dizionario dei videogame", Domino-Vallardi, Milano, 1993

Riviste specializzate di settore

PLAY METER, USA, mensile
REPLAY, USA, mensile
AB EUROPE, UK, mensile
EUROSLOT, UK, mensile
INTERGAME, UK, mensile

Principali siti internet di riferimento

ArcadeFlyers	www.arcadeflyers.com
Atari Historical Society	www.atari-history.com
Defunctgames	www.defunctgames.com
Gamearchive	www.gamearchive.com
Killer List Of Videogames	www.klov.com
Konami Europe	www.konami.co.uk
Namco Europe	www.namco.co.uk
Sapar-Agis	www.sapar.it
Sega Ent.	www.sega.co.jp
The Arcade Classics	www.geocities.com/arcadeclassics.geo/index.html
The Arcade Game Source	www.coinop.org
The Dot Eaters	www.emuunlim.com/doteaters/index.htm
VideoGameSpot	www.videogames.com
Videotopia	www.videotopia.com

Best regards Avoid Missing Ball è stato realizzato con le risorse economiche e strutturali della:
ASSOCIAZIONE SAPAR-AGIS
Via di Villa Patrizi, 10 – 00161 Roma
www.sapar.it sapar@sapar.it

Il primo grazie va al Presidente LORENZO MUSICCO, per la disponibilità e il sostegno morale offerti.
Un ulteriore grazie ai Dirigenti Sapar:
Giacinto Alberini, Piero Albertalli, Salvatore Allegro, Francesco Angelastri, Aldo Bassani, Giovanni Berdin, Eugenio Bernardi, Marcello Bernardi, Giorgio Bianchettin, Marzio Bonaccorsi, Massimo Borio, Maurizio Brodo, Marino Capogna, Renato Caruso, Sergio Caterbi, Federico Caturegli, Antonio Coppola, Paolo Dalla Pria, Domenico Distante, Salvatore Donatoni, Renzo Ferrari, Eugenio Fiabane, Pietro Fiore, Guido Galdini, Luciano Ganatea, Guido Gentile, Mauro Gori, Luigi Iop, Rocco Laterza, Ilario Luzi, Daniele Marchi, Davide Massa, Luciano Morlacchi, Novaro Noci, Paolo Oliboni, Luca Patoia, Fabio Pavinelli, Francesco Pirrello, Walter Re, Roberto Renzi, Salvatore Riolo, Renzo Rosi, Roberto Rosini, Fausto Tabarroni, Massimo Tettamanzi, Tiziano Tredese, Duilio Uietto.

Quest'opera non avrebbe potuto vedere la luce senza i preziosi contributi di:
TIZIANO TREDESE – Ingegnere elettronico, titolare della Elmac di Rubano (Padova), azienda di produzione, distribuzione e gestione di apparecchi da intrattenimento.
www.elmac.com elmac@elmac.com

EUGENIO BERNARDI – Perito elettronico, titolare della Bernardi Eugenio di Sissa (Parma), azienda di distribuzione e gestione di apparecchi da intrattenimento.
www.bernardieugenio.com
videoberny@tin.it

Si ringraziano altresì per la collaborazione: Leonello Bione, Marzio Bonaccorsi, Maurizio Brodo, Tiziano Fagioli, Dimitar Gesev, Maurizio Maneschi, Marino Zaccaria.

Per la parte grafica e l'assistenza editoriale, infinite grazie a Sergio Gatti.

Ad memoriam, una speciale dedica a grandi personaggi dell'Automatico italiano quali:
Luigi Ezio Fagioli, Luigi Giachino, Paolo Maggiaioli, Carlino Molaschi, Giancarlo Ugolini.

Stampa Tipograf srl - Roma

MARCO CERIGIONI (1962)
Giornalista pubblicista.
Coordinatore di redazione della Rivista Automat,
Organo ufficiale dell'Associazione Sapar-Agis,
nonché Funzionario dell'Associazione stessa.

NICOLA COCO (1948)
Ricercatore confermato
presso la facoltà di Giurisprudenza
dell'Università di Roma "La Sapienza",
nonché Docente di Diritto Pubblico
nella stessa Università.
Psicologo e psicoterapeuta,
è Direttore scientifico del Centro Studi Ricerche
e Documentazione Automat.
E' autore, tra gli altri, dei volumi: "Videogiochi e Copyright" (1995),
"...E sullo schermo apparve un codice" (1996),
"C'era una volta la criminologia" (1995),
"Archeologia del Male" (1997),
"Pinocchio e i simboli della grande Opra" (1985).

€ 25 (iva compresa)

"Avoid Missing Ball for high score"
(Non perdete la pallina per raggiungere il massimo punteggio)
era il semplicissimo messaggio di istruzione che introduceva la partita in Pong,
il primo videogame di successo che la storia ricordi.
L'abbiamo preso in prestito per titolare quest'opera, spinti soprattutto
dalla considerazione che, in esso,
c'è un po' tutta la filosofia dei giochi elettronici.
"Non perdete la pallina" (o la "vita", si dirà più tardi): coi videogiochi,
a ben vedere, non si vince mai;
l'obiettivo è solo quello di prolungare il più possibile la partita,
sino allo stage più elevato.
Niente premi, né medaglie; solo la soddisfazione
di iscrivere il proprio nome nell' high score
e sperare che vi rimanga il più a lungo possibile.